CONSOLES +

CONSOLES +

GLACES, BOISSONS FRAICHES, LE MAGAZINE LE PLUS SEA, SEX AND SUN DE LA PLAGE

MICRO KID'S : SPECIAL ETE ! A PARTIR DU 6 JUILLET, RETROUVEZ CHAQUE JOUR VOTRE EMISSION A 13 H 50 SUR FR3

PLAN : LA TOTALI SUR SHINING IN THE DARKNESS POUR MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE

NEO GEO

MASTER SYSTEM II

GAME GEAR

ET LES AUTRES

CHUCK ROCK SUR MASTER SYSTEM ET MEGADRIVE

CES DE CHICAGO LES PLUS BEAUX JEUX DU MONDE

SCOOP SUPER NE

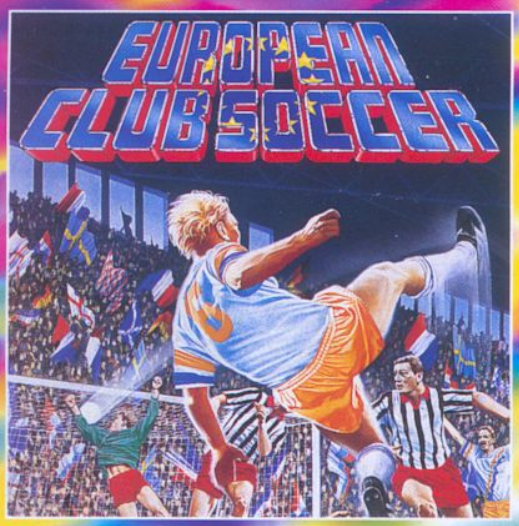
ADDAMS FAMILY

Nº 11 JUILLET /AOUT 1992 29F. BELGIQUE : 195 FB
SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 $. ISSN 1162-8869

L 4129 - 11 - 29,00 F

SPECIAL USA : SONIC II, NOSFERATU, SNATCHER, G-LOC

TERMINATOR



EURO CLUB SOCCER

SPEEDBALL 2

TERMINATOR	MEGADRIVE • MASTER SYSTEM
EURO CLUB SOCCER	MEGADRIVE • N/A
SPEEDBALL 2	MEGADRIVE • N/A
CHUCK ROCK	MEGADRIVE • MASTER SYSTEM
CORPORATION	MEGADRIVE • N/A

des créations remarquables

virgin games-
immaculate
concepts

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved.Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. Ⓟ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.

Virgin GAMES

pour votre

SEGA™

TOUTES LES CONSOLES

SUPER FAMICOM	50
MEGADRIVE	54
NEO GEO	74
MASTER SYSTEM	104
NES	106
GAME BOY	120
GAME GEAR	121
LYNX	134

3615 TC PLUS

Retrouvez-y tous les branchés sur toutes les machines et les rédacteurs de Consoles+.

Attention: le seul service minitel de notre magazine Consoles + est le 3615 TCPLUS.

MICRO KID'S
TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES

Yahou, c'est les vacances. Retrouvez l'émission des fous de consoles tous les jours sur FR3 aux alentours de 13 h 50. Et c'est comme ça à partir du 6 juillet et jusqu'à la fin des vacances. Super sympa, non ?

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Addams Family (SNES)	68	Kickle Cubicle (NES)	40
Adventure Island II (NES)	122	Kid Icarus (GB)	131
Aerial Assault (GG)	137	Klax (L)	41
Arcade Smash Hits (SMS)	130	Klax (SMS)	117
Ariel (GG)	20	Lemmings (SFC)	40
Ariel (MD)	20	Lunar Pool (NES)	109
Ax Battler (GG)	125	Marble Madness (SMS)	132
Batman Returns (GG)	22	Ninja Commando (NG)	74
Batman Returns (MCD)	22	Nosferatu (SFC)	19
Batman, Return of the Joker (GB)	129	Olympic Gold (GG)	116
Blazeon (SFC)	26	Othello (GB)	41
Block Out (MD)	39	Popils (GG)	38
Burger Time Deluxe (GB)	120	Puzznic (PCE)	38
Casino (L)	134	Rise of the Dragon (MCD)	14
Castlevania II (GB)	124	Sagaia (SMS)	118
Chess Master (GB)	41	Sandra No Daiboken (SFC)	18
Chuck Rock (MD)	82	Sky Mission (SFC)	17
Chuck Rock (SMS)	114	Snatcher (PCE)	13
Columns (SMS)	38	Soldier Blader (PCE)	15
Crackout (NES)	126	Sonic Blastman (SFC)	24
Crystal Warriors (GG)	121	Sonic II (GG)	24
Dr Mario (NES)	40	Splash Lake (PCE)	40
European Club Soccer (MD)	64	Splatter House II (MD)	66
F1 Grand Prix (SFC)	62	Super Monaco GP II (SMS)	104
Four Players Tennis (NES)	106	Supreme Court Basketball (MD)	86
G-Loc (MCD)	12	Tazmania (MD)	78
Gleylancer (MD)	58	Terminator (MD)	54
Hook (SFC)	50	Terminator (SMS)	110
Hydra (L)	113	Trax (GB)	108
		Vulken (SFC)	16
		WWF Superstars (GB)	112

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

CES DE CHICAGO — 8

S'il parle japonais, il pratique aussi l'anglais. C'est Banana San qui vous dit tout de la guerre des 16 bits qui s'est déclarée lors du CES de Chicago.

SPECIAL USA — 12

Les previews du salon de Chicago : G-Loc sur Mega CD, Sky Mission sur SFC, Rise of the Dragon sur MD, etc.

SONIC II SUR GAME GEAR — 24

Les premiers écrans de Sonic II sur Game Gear.

L'un des événements du CES de Chicago : le retour de Sonic.

CONSOLE HUDSON 32 BITS — 28

De nouvelles infos et des photos sur la future console d'Hudson.

LA SUPERVISION — 30

Le test de la console portable d'Audiosonic.

NEWS — 32

Nouveaux joysticks et news arcade en provenance de Londres.

ZOOM — 38

Tour d'horizon des cartouches d'action/réflexion par Jimmy H.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA : Batman Return of the Joker, Castlevania II, Kid Icarus, Ax Battler et Hyper Baseball 92

Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

LE GROS PLAN 44

Retour du Magical Wonder Band avec le plan de Shining in the Darkness sur MD.

LES TESTS 16 BITS 50

Passez les vacances avec Chuck Rock sur MD, Ninja Commando sur NG et Addams Family sur SNES.

Une Mc Laren à la poursuite d'une Venturi, c'est dans F1 Grand Prix sur SFC (page 62).

EUROPEAN CLUB SOCCER 64

Enfin un nouveau jeu de football sur MD. Il est édité par Virgin et testé par Robby.

TIPS 92

Des tips toujours inédits sur Megadrive, NES et Game Boy. La solution complète de Beast sur Master System et toujours la sélection de vos meilleurs trucs.

LES TESTS 8 BITS ET PORTABLES 104

Découvrez Terminator sur SMS, Four Players Tennis sur NES, Aerial Assault sur GG, Kid Icarus sur GB et Hydra sur Lynx.

ENQUETE 135

Cette enquête spécial été va nous permettre de mieux vous connaître.

COURRIER 138

Retrouvez le nain Wieklen et une sélection de vos plus beaux dessins.

LES P.A. 142

Tu vends, ils achètent, vous échangez, il a créé un club.

LE SECRET DES DURS 154

Cette page-guide pour mieux comprendre notre super système d'appréciation des jeux.

EDITO

Champagne! Consoles + a un an!

L'air de rien, vous tenez entre les mains le douzième numéro de Consoles +. Cette édition de l'été marque le premier anniversaire du magazine et nous n'en sommes pas peu fiers. Après une année d'existence, Consoles + a acquis ses lettres de noblesse et vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire, de plus en plus nombreux à nous écrire pour partager avec nous la passion des jeux vidéo.

Cette fois-ci encore, nous sommes allés au quatre coins du globe pour vous informer en exclusivité de tout ce qui s'est fait, se fait ou se fera dans le domaine des consoles de jeux. Ainsi, du 28 au 31 mai, se tenait le Consumer Electronic Show de Chicago aux USA, un salon gigantesque où étaient présentés les jeux et les consoles de demain. Banana San, reporter de choc, s'est envolé de Tokyo vers Chicago. Il a fait le tour des constructeurs et éditeurs avec bloc-notes et appareil photo et vous a concocté pas moins de 17 pages de news et previews sur toutes les cartouches que vous trouverez en France d'ici à la fin de l'année.

Les plus mordus d'entre vous trouveront également de nouvelles infos sur la console 32 bits de Hudson qui est vraiment hallucinante!

Et puis, vous êtes en vacances. C'était l'occasion idéale pour vous offrir notre Super Guide de poche. Nous y avons condensé la presque totalité des meilleurs jeux testés pour toutes les consoles depuis la création de Consoles +. Vous pourrez choisir, comparer et sélectionner dans une chaise longue vos prochaines acquisitions.

Enfin, nous nous sommes penchés sur les cartouches pour lesquelles la réflexion est plus utile que les réflexes. Vous jouiez, eh bien réfléchissez maintenant! On sait, c'est dur, surtout en vacances, mais c'est le thème de notre zoom d'été.

Et n'oubliez surtout pas qu'à partir du 6 juillet vous retrouverez Micro Kid's, du lundi au vendredi, aux environs de 13 heures 50. Vous resterez ainsi branché sur l'actualité des consoles jusqu'en septembre.

Enfin, vous pouvez nous envoyer une carte postale de vos vacances ou une photo de vous en train de lire Consoles + sur la plage, cela nous fera très plaisir, à nous pauvres galériens condamnés à passer nos vacances à jouer sur Neo Geo, Super Nintendo ou Mega-CD. Nous trouverons une petite place dans le courrier de Wieklen pour publier les cartes ou les photos les plus délirantes.

Attention aux coups de soleil, sortez couverts et rendez-vous le 5 septembre pour notre numéro de la rentrée.

L'équipe de Consoles +

Ce numéro comporte un supplément gratuit "Super Guide de Poche" de 32 pages.

Copyright de la couverture : Chuck Rock © 1991 Virgin Games & Core Design.

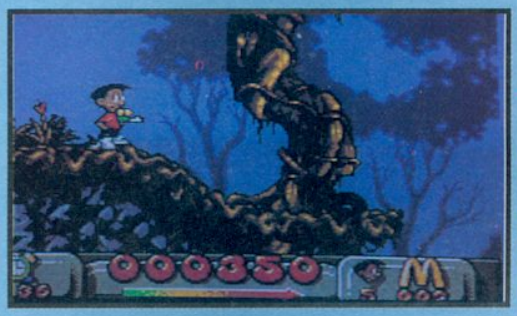
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTACHEZ VOS CEINTURES.

SALON

CES : LA GUERRE DES

Comme chaque année à la fin du printemps, se tenait à Chicago le CES (Consumer Electronic Show), gigantesque exposition qui réunit tous les principaux fabricants et distributeurs de matériel électrique ou électronique. Autrement dit, c'est le lieu où on voit de tout, ou presque, de l'aspirateur dernier cri à la mini-chaîne audio-vidéo en passant bien sûr par les jeux vidéo qui occupent une place de choix !



Mac Donald Global Gladiator (MD)

Comme d'habitude, deux énormes "villages" se faisaient face. D'un côté, le domaine de Sega hébergeait de nombreux éditeurs développant sur Master System, Megadrive et Game Gear. De l'autre, le méga-village Nintendo, trois ou quatre fois plus grand que le premier, abritait tout le staff Nintendo et les éditeurs travaillant sur ses machines. Un troisième larron, NEC, ou plutôt TTI selon sa nouvelle dénomination, exposait machines et nouveaux jeux. La plus grande surprise était sans doute l'absence de SNK, toujours présent en force lors des précédents CES, mais le créateur de la Neo Geo nous prépare plein de nouvelles cartouches. Enfin, grande nouveauté : pour la première fois, le salon était ouvert au public les deux derniers jours.

Street of rage II (MD)

SEGA

Le grand événement du "village" Sega était la présentation de Sonic II sur Megadrive. Il s'agit d'une démo jouable comportant deux niveaux seulement. Ce qui était montré est assez décevant. On a l'impression que Sega s'est contenté de reprendre la version précédente, d'ajouter de nouveaux graphismes et de placer des salles secrètes remplies de bonus à peu près partout. La principale innovation est l'arrivée d'un compagnon, petit renard roux à deux queues. Vous ne trouverez pas de photos d'écran du jeu sur MD car Sega interdisait expressément qu'on filme ou qu'on prenne des photos de Sonic II. La raison en est double. Officiellement, il s'agit de contrôler le lancement d'une campagne de promotion autour du jeu au même moment dans le monde entier. D'après des sources internes chez Sega, la véritable raison serait un peu différente : la version présentée a été réalisée rapidement parce qu'il fallait montrer quelque chose au salon. Le produit final devrait être fort différent du premier épisode. Sonic devrait être capable de se déplacer en utilisant des moyens de transport assez variés ! Il bénéficierait également d'une option deux joueurs assez proche du système de jeu adopté dans World of Illusion.

Dragon's Fury (MD)

D'autre part, hormis ceux de Tecmagik, tous les produits concernaient la Megadrive ou la Game Gear. A croire qu'il n'y a qu'en France qu'on peut encore trouver des Master System... Tecmagik montrait pour la première fois des cartouches sur Megadrive, de même qualité que dans les jeux 8 bits proposés par cet éditeur.

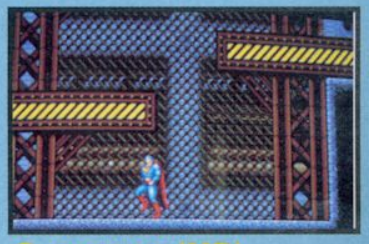
Monkey Island (MCD)

Sega présentait officiellement son Mega CD version USA. Il est identique à la version japonaise mais s'appelle le Sega CD. Le même nom risque d'être conservé pour l'Europe.

Batman (MD)

Sega dévoilait également une vidéo-démo de Batman the Return, l'adaptation du nouveau film sortira cet été aux USA.

On y voit la Bat-mobile fonçant à travers Gotham City endormie. L'extraordinaire fluidité de la route défilant à toute vitesse semble annoncer une bonne cartouche.



Superman (MD)

Attention! Chute de prix !

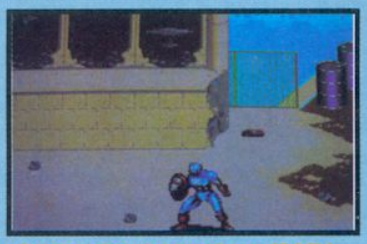
Le CES s'est déroulé sur fond de guerre des prix. Dès le premier jour, Nintendo annonce qu'il offrira prochainement aux USA sa Super NES (avec un seul joypad et sans jeux) pour 99 $ (soit moins de 600 F). La réponse de Sega ne s'est pas fait attendre: le constructeur a annoncé immédiatement un package du même type au même prix. En gros, les Américains pourront s'offrir une console 16 bis pour un coût légèrement supérieur à celui d'une cartouche en France (450 F environ). Vous verrez que, bientôt, lorsqu'on achètera un jeu, on recevra une console en cadeau ! La conséquence la plus probable est que Bandai et Sega Europe vont être obligés de s'aligner pour Noël, sinon une foule de petits malins iront faire leurs emplettes aux Etats-Unis. La seconde conséquence probable est la diminution du prix des cartouches à moyen terme.

SALON

16 BITS EST DECLAREE...

Comme d'habitude, les jeux les plus intéressants venaient de chez Sega. World of Illusions, un titre plein de promesses, en est encore à son tout début. Le scénario met en scène Donald et Mickey dans un jeu où l'intérêt vient du fait que les deux compères doivent s'entraider pour passer les différents obstacles. Chakan propose les aventures d'un héros dont le destin est de vivre éternellement et de ne jamais trouver le repos. X-Men est adapté de la célèbre BD de Marvel. B-Bomb est un shoot-them-up étrange où les trois héros larguent des projectiles par leur arrière-train. Home Alone est l'adaptation du film du même nom ("Maman, j'ai raté l'avion" en France). The Young Indiana Jones est un jeu d'action Indy. Enfin, Streets of Rage II, la suite, encore à ses tous débuts, du plus célèbre jeu de baston sur Megadrive.

Game Tek présentait Gadget Twins, un jeu d'action dans lequel vous incarnez un des deux petits avions mécaniques, Bump et Bop. Humans est un



Captain America (MD)

James Bond Jr (SFC)

Tiny Toons (SFC)

Alien III (MD)

jeu d'action dans lequel vous allez veiller à la destinée d'une tribu préhistorique. Vous devez l'aider à survivre malgré toutes les embûches que contient cette période antédiluvienne.

Avec Chester Cheetah, Kaneko met en scène les aventures d'un félin qui doit fouiller son zoo pour retrouver les différentes parties d'une moto afin de s'enfuir. Du même éditeur, Deadly Moves

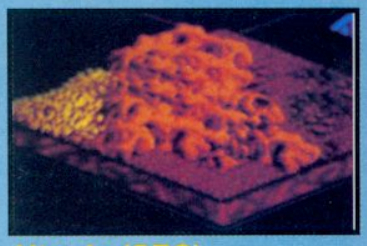
vous propose d'affronter victorieusement une dizaine d'adversaires spécialistes des arts martiaux.

Virgin a réalisé trois jeux sur Game Gear. Double Dragon, un classique toujours aussi prenant, Super Off Road, course de véhicules-mastodontes qui n'est plus à présenter, et Robin Hood, qui combine des graphismes "vu de haut" à la Ultima VI à des scènes de combats avec une représentation plus classique. Virgin montrait une version un peu plus avancée qu'au dernier ECTS de Global Gladiator, jeu assez sympa dans lequel vous incarnez deux garnements qui doivent traverser quinze niveaux bourrés de monstres. Le jeu est sponsorisé par Mac Donald et semble prometteur. A côté de titres dont nous vous avions déjà parlé, on pouvait voir la conversion Megadrive d'Another World ainsi que

California Games II (SFC)

Heavyweight Boxing qui propose des angles de vue intéressants, et World Trophy Soccer, un jeu de foot.

Electronic Arts, comme d'habitude, annonçait une tonne de nouveautés, dont pas mal de simulations sportives. Commençons par celles-ci. USA Baskeball et Bulls vs Lakers & the NBA Playoff du côté des simulations de basketball. Ensuite, une nouvelle version de John Madden Football 93 est prévue avec une mise à



Utopia (SFC)

jour des équipes du championnat et de nouvelles animations.

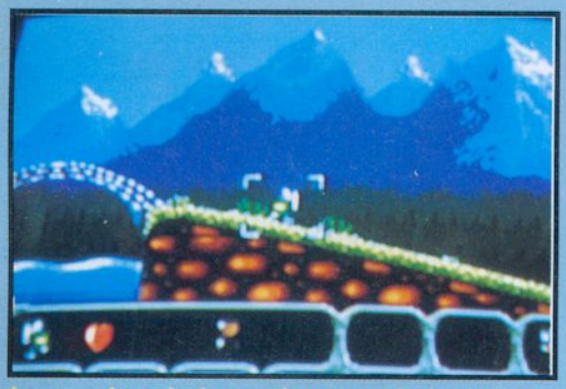
Enfin NHLPA Hockey'93 ravira les amateurs de hockey sur glace.

Vont sortir également Lotus

Les prochains titres sur MCD

Bignet prépare un jeu à la Heavy Nova, Black Hole Assault ainsi qu'un jeu de stratégie The Third World. Acclaim nous concocte Terminator II et WWF Mega Wrestlemania, une simulation de catch. JVC a annoncé Wonder Mega et Dungeon Master. Tengen réalisera Pit Fighter II. Virgin compte commercialiser Another World et Terminator. La plupart des titres annoncés jusqu'ici sont quasiment identiques aux versions cartouches. Cependant, quelques éditeurs comptent bien vous en donner pour votre argent, en exploitant réellement les caractéristiques de la machine. Telenet est ainsi en train de finir Thunder Storm FX qui sera peut-être donné à tout acheteur du package Sega CD. Sierra basculera la plupart des titres de sa gamme sur MCD, King Quest V, Police Quest III, Space Quest IV, Leisure Suit Larry 1, Willy Beamish et Mixed-up Mother Goose ainsi qu'un jeu d'action Stellar VII. De plus, attendez-vous à ce que Konami et Irem annoncent bientôt des titres MCD.

SALON



La version de Lemmings made in Jaleco

Turbo Challenge et Powermonger. Enfin, quelques titres plus originaux avec Young Galahad, Twisted Flipper, un flipper composé de trois écrans, et LHX Attack Chopper, une simulation d'hélicoptère réalisée par l'équipe de F-22 Interceptor. Etait également annoncée l'arrivée de Shadow of the Beast II et de Black Crypt, un jeu de rôle/aventure proposant plus de vingt donjons interconnectés et des monstres animés à la Dungeon Master. Leander, enfin, est un jeu d'action dans lequel vous devez secourir une princesse, enlevée par Thanatos, dragon des abîmes.

World of Illusion (MD)

Chakan (MD)

Acclaim annonçait la version MD de Bart vs the Space Mutants et de Krusty's Fun House. Predator II paraît être un hit en puissance mais le plus attendu reste cependant Alien III qui sortira aussi sur GG.

US Gold après son gros titre de l'été, Olympic Gold, nous proposera Strider II et Indiana Jones & the Last Crusade, ces titres seront également disponibles sur Game Gear.

Tengen dévoilait un flipper portant le nom de Dragon's Fury ainsi qu'une simulation d'hélicoptère orientée arcade: Steel Talons.

Accolade ne pouvait montrer ses nouveaux jeux sur la Megadrive depuis qu'il a été condamné par un tribunal à la suite du procès qui l'opposait à Sega (voir la rubrique Bruits du numéro précédent de Consoles +). Il annonçait cependant huit nouveaux titres parmi lesquels le plus intéressant semble être Universal Soldiers, qui sera basé sur le prochain film de Carolco.

Une version SFC et Game Boy sont également prévues.

NINTENDO

Par rapport aux années précédentes, on constate un très sérieux ralentissement des nouveautés sur NES. En résumé, à quelques exceptions près, les nouvelles cartouches dévoilées concernaient la Super Famicom.

Home Alone (MD)

Parmi les quelques jeux qui valent le coup, nous avons remarqué Tumblepop de Data East, une très bonne adaptation du célèbre jeu de plateau. Titus annonçait Titus The Fox pour la Game Boy.

Nintendo présentait un nouveau jeu basé sur un concept proche de F. Zero. Super Mario Racing, un jeu de kart avec la plupart des personnages du monde de Mario.

Capcom présentait quant à lui Street Fighters II (testé en exclu dans notre précédent numéro) ainsi que son nouveau joystick et Super Buster Brothers.

Autre jeu en cours de développement, Goof Troop est basé sur le dessin animé de Disney du même nom et vous permettra de suivre les aventures de Dingo et de son fils Max. Il devrait voir le jour début 93. Pour rester dans l'univers de Disney, The Mystical Quest vous mettra dans la peau de Mickey parti à la recherche de son chien Pluto enlevé par l'infâme empereur Pete.

Jaleco présentait deux nouvelles cartouches: Utopia, un jeu de stratégie/action, et une sorte de Lemmings dans lequel vous devez diriger une série de soldats en armure.

FaceBall 2000 (SFC)

Deux nouveautés chez Namco avec Sky Mission (Wings II) et Sandra (Whirlo).

Chez Irem, rien de neuf en attendant Gun Force, avec la présentation de Dina Wars, rebaptisé Dinosaurs pour le marché américain, que Consoles + vous a montré le mois dernier.

Bullet Proof Software montrait la version SFC quasi-définitive de son hit Face Ball, dans lequel vous parcourez une série de labyrinthes en liquidant les autres espèces de pac-man qui s'y trouvent!

Hermetica est au contraire un puzzle dans lequel il faut combiner une série d'éléments de couleurs différentes pour les faire disparaître.

Beast (SFC)

Absolute Entertainment commercialisera bientôt une simulation de tennis, Davis Cranc's Amazing Tennis et une simulation de char quasi-terminée, Super Battletank. Enfin, l'éditeur vient d'acquérir les droits du film Toys. Ce film, qui sortira cet été aux USA, raconte l'histoire d'un garçon qui doit sauver la fabrique de jouets de son père des griffes d'un de ses oncles devenu dément.

Virgin Games annonçait la venue prochaine d'une simulation de Basket Ball, Super Slam Dunk, qui risque d'être le grand concurrent de Super Dunk Shot, et Super Slap Shot, une simulation de hockey sur glace.

Data East présentait ShadowRun, une adaptation d'un célèbre jeu de plateau cyberpunk. Quant à Ultraboots, c'est un jeu de combat entre robots futuristes genre Gundam ou Battletech Center.

ASG est un des petits éditeurs américains qui produisaient quelques titres sur la NES et qui viennent de monter dans le train SFC. Résultat: un jeu d'aventure-action, Skuljagger.

Chez Technos, The Combatribes est un beat-them-all classique mais bien réalisé. Un ou deux joueurs parcourent les rues de la ville

Hit the Ice (SFC)

Death Valley Race (SFC)

et passent leur temps à corriger les voyous qui les agressent.

DTMC présentait un California Games II avec cinq épreuves au programme: surf des neiges, body-boarding, hang gliding, jet surfing et skate-board.

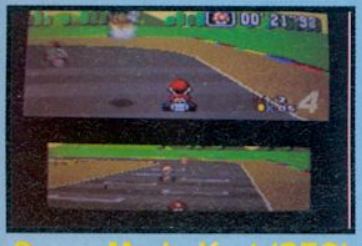
Hit the Ice de Taito était annoncé pour la SFC, une conversion du jeu PC Engine, avec des effets de zoom impressionnants.

Titus dévoilait The Brainies, un jeu de réflexion dans lequel vous devez manipuler suivant des règles strictes des petites bêtes poilues afin de les éliminer de chaque tableau.

Brainies (SFC)

Electronic Arts présentait six jeux sur SFC. Des simulations sportives tout d'abord, identiques aux versions MD si ce n'est de meilleurs graphismes et bruitages: NHLPA Hockey 93, J. Madden Football 93 et Bull vs Lakers and the NBA Playoffs.

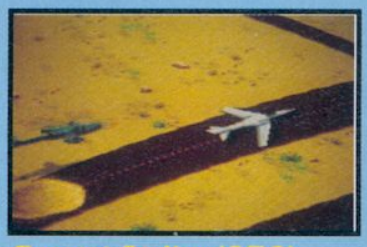
Interplay montrait le début de Vikings, un jeu de plateau dans lequel vous incarnez trois barbares nordiques qui se retrouvent prisonniers d'une soucoupe volante. Dans Clay-



Super Mario Kart (SFC)

mates, pour sauver la vie de votre père, un scientifique enlevé par une sorcière, vous avez testé sa dernière invention qui vous permet de vous transformer en un animal ou un autre.

Acclaim annonçait une foison de titres sur la SFC. Bart's Nightmare vous entraînera dans les cauchemars les plus insensés du célèbre membre de la famille



Desert Strike (SFC)

Simpsons. X-Men est encore en cours de finition et devrait être prêt pour Noël. NBA All-star Challenge est une simulation de basket-ball aux graphismes splendides.

Batman (SFC)

Parmi tous les titres présentés, beaucoup sont des titres que l'on avait déjà vus au CES de janvier, et dont les versions sont un peu plus avancées.

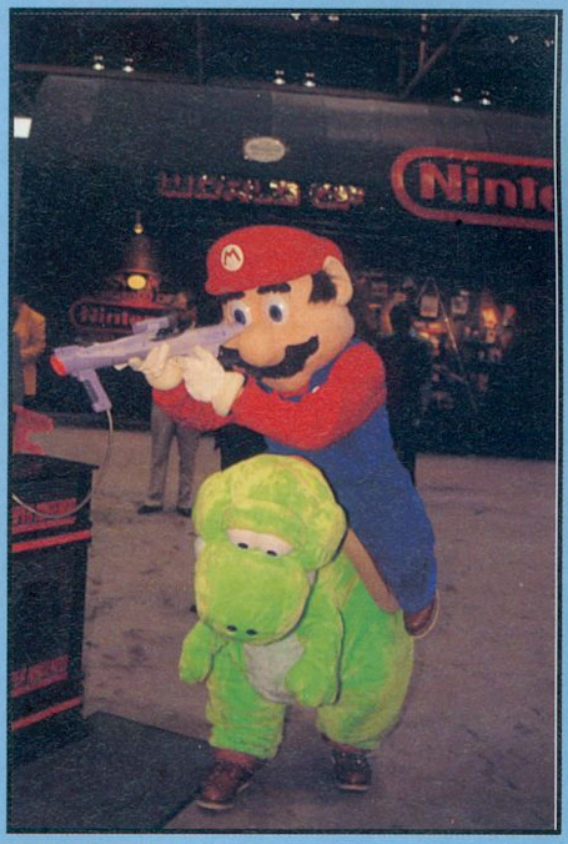
Might & Magic (SFC)

Enfin, Alien III était annoncé sur toutes machines Nintendo.

Ocean annonçait un nouveau jeu de plateau basé sur Addam's Family mais aussi l'adaptation de Cool World, un film dans lequel acteurs filmés et dessins animés sont mêlés comme dans Rogger Rabbit.

Enfin, une autre grosse licence, avec un jeu d'action basé sur l'Arme Fatale III.

SALON



No comment!

Et la Lynx ?

La Lynx survit et on continue à trouver de nouvelles cartouches dont certaines sont d'excellente qualité. Quatre nouveaux titres, qui sont loin d'être finis, étaient présentés. Le plus impressionnant est The Guardians. Ressemblant un peu aux dernières versions d'Ultima, il vous entraînera dans un monde d'heroic fantasy. Des graphismes somptueux et la possibilité de jouer à quatre risquent de propulser cette cartouche en tête des ventes. Une licence prestigieuse de coin-up était annoncée avec la version Lynx du beat-them-all Double Dragon. Une version très, très peu avancée de Super Off Road était également présentée. Enfin, le dernier titre concerne un golf loufoque, Krazy Ace Miniature Golf. Atari himself présentait de nouveaux jeux : Kung Food, dans lequel vous êtes un scientifique transformé en une sorte de mutant vert qui se bat contre des tomates et autres carottes vampires dans un réfrigérateur; Pinball Jam, un flipper; et le célèbre Lemmings. Ninja Nerd est un beat-them-all qui vous fera voyager dans le temps. Dinolympics vous met dans la peau du chef d'une tribu d'hommes préhistoriques. Votre objectif: survivre. Pit Fighter est l'adaptation du jeu d'arcade et Dirty Larry vous mettra dans la peau d'un flic chargé de patrouiller dans les bas-fonds de la ville. Enfin, vous pourrez jouer à l'adaptation du jeu d'arcade Rolling Thunder II et à Cabal, à SwitchBalde II ou à Ninja Gaiden II. Atari annonçait encore une quinzaine d'autres jeux. Reste à savoir sous quels délais ils seront disponibles !

CES PREVIEWS

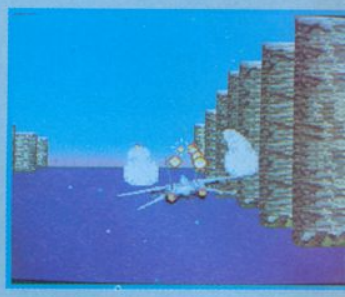
G LOC

MEGA CD

Ce titre doit évoquer pas mal de souvenirs aux afficionados des salles d'arcade. En effet, ce simulateur de vol orienté arcade a été un hit pendant de longs mois dans les salles de jeux de France et de Navarre. Il a, par la suite, connu une nouvelle jeunesse avec la version R 360 de Sega, ce simulateur en forme de boule qui peut tourner dans toutes les directions, avec lequel on pouvait réellement vivre les sensations d'une chandelle ou d'un décrochement sur l'aile!

Installé dans votre cockpit, aux commandes d'un chasseur de la Navy, vous devez effectuer une série de missions d'interception. Vous disposez de deux armes: le canon Vulcain qui, pour être efficace, vous demandera de déplacer votre jet afin de placer l'appareil ennemi au centre de la cible ; les missiles qui se dirigent automatiquement vers les avions ennemis. Une fois qu'ils apparaissent dans le rayon d'action de votre radar d'aquisition, il vous suffit de "verrouiller" une cible pour que le calculateur de bord guide le missile vers cet avion, queles que soient les manœuvres de diversion qu'il tentera de faire.

Sega, créateur du jeu original, est en train de finaliser l'adaptation pour le Mega CD qui devrait être disponible au mois de novembre. La maniabilité de l'appareil est excellente. La fonction graphique qui permet des zooms sur les sprites a été pleinement utilisée. Les décors ont bénéficié d'une attention particulière avec des effets de dégradés, des missions qui se passent dans des régions assez différentes (grands canyons, au-dessus de l'océan, au-dessus de villes, en plein désert...). Enfin, la présentation est assez sympathique, avec un éclaté de votre jet, de ses différentes caractéristiques et de son armement.



Tir au Vulcain et deux missiles lâchés!

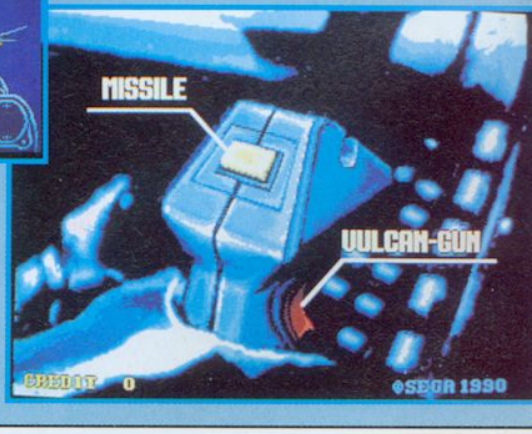
On commence à apercevoir les capacités d'animation du MCD.

Bien que vous ayez la tête en bas, cela ne vous empêche pas d'ouvrir le feu.

Ça s'appelle avoir quelqu'un dans le collimateur!

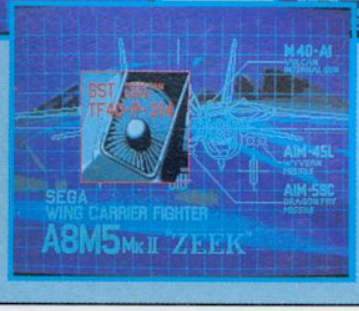
Rentrez votre indicatif de vol à l'aide de cette vieille machine

Les commandes. Désolé, pas d'auto-radio sur cette version! Il faudra vous contenter du bruit des réacteurs ponctués par celui des missiles qui explosent!



Gros plan sur vos missiles air-air...

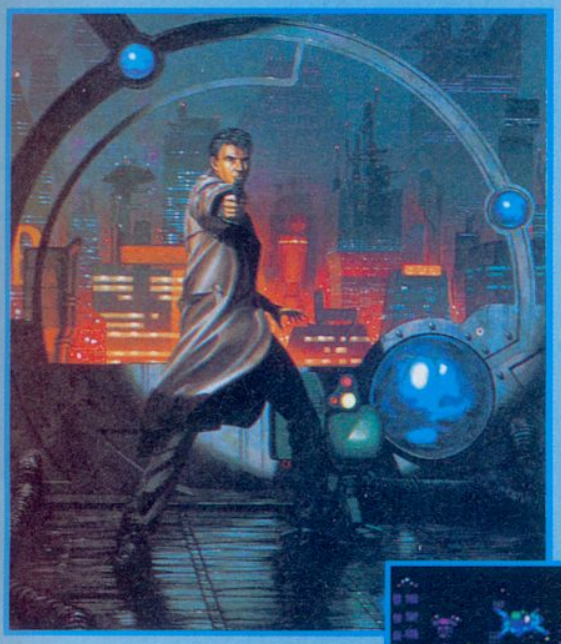
... et sur vos turbines.



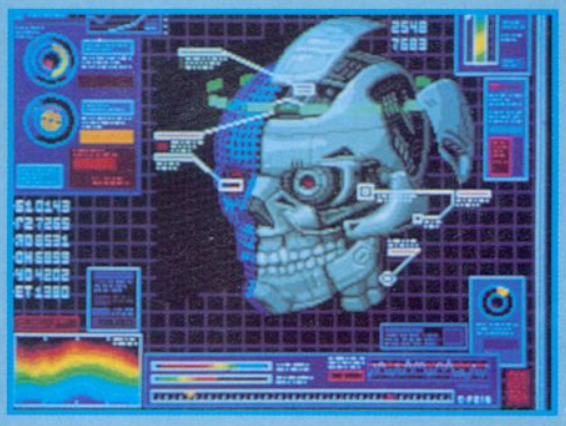
SNATCHER

PC ENGINE

Konami commercialisera bientôt sur le Super CD-Rom de la PC Engine un jeu d'aventure appelé Snatcher. Basé sur un scénario de science-fiction cyber punk, ce jeu change des habituelles productions de Konami, plus tournées vers l'action pure et dure des shoot-them-up. Le jeu original a été réalisé il y a quelques années sur MSX 2. Proche du fabuleux Blade Runner, il vous met dans la peau d'un Junker (pour Judgement Uninfected Naked & Execute Ranger), en 2039. Les Junkers sont un petit groupe de policiers surentraînés chargés de repérer, puis d'éliminer des androïdes cybernétiques qui ont tendance à se prendre pour des humains. Et ils ont la fâcheuse habitude de trucider les pauvres citoyens de New Kobe City pour rentrer littéralement dans leur peau et endosser ainsi une nouvelle personnalité. Vous incarnez Gillian Seed, un de ces Junkers. Accompagné de votre fidèle assistant électronique, Metal Gear, vous vous lancez dans cette enquête difficile. Difficile, car si un Snatcher pense que vous êtes sur sa trace, il n'hésitera pas à vous faire la peau! Difficile également car vous souffrez d'une amnésie partielle. Vous devez découvrir d'où sortent ces biodroïdes et recouvrer la mémoire! La présentation du jeu est superbe et tout à fait dans la tradition cyber punk. Vous voyez un des biodroïdes Snatchers sous tous ses angles. Le jeu prend la forme d'une aventure illustrée par des graphiques animés dans lesquels vous devez choisir une série de réponses ou d'actions adéquates. Il ne reste plus qu'à espérer qu'une version en anglais arrive rapidement!



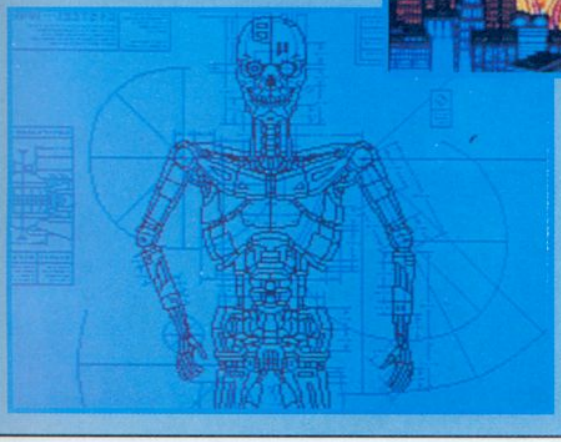
Gillian Seed vit une aventure qui n'est pas sans rappeler celle de Harrison Ford dans Blade Runner.



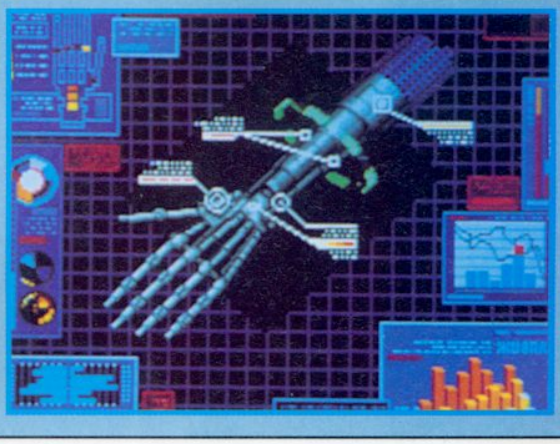
La présentation du jeu est superbe, elle présente les caractéristiques des Biodroïdes Snatchers.

Les sombres faubourgs de New Kobe City où vous pourchasserez les Snatchers.

Vous apprendrez à vos dépens que les Snatchers sont dotés d'une force exceptionnelle en faisant de très redoutables adversaires.



Dépouillé de son apparence humaine, le Snatcher ressemble étrangement à un certain Terminator.



CES PREVIEWS

RISE OF THE DRAGON

MEGA CD

La loupe signifie qu'il y a quelque chose d'intéressant à aller examiner de plus près.

Rise of the Dragon est le premier de la longue série des jeux convertis de l'ordinateur au Mega CD qui ne vont pas tarder à poindre le bout de leur nez. Réalisé par Game Arts mais édité par le petit hérisson bleu, il devrait voir le jour au mois d'août au Japon.

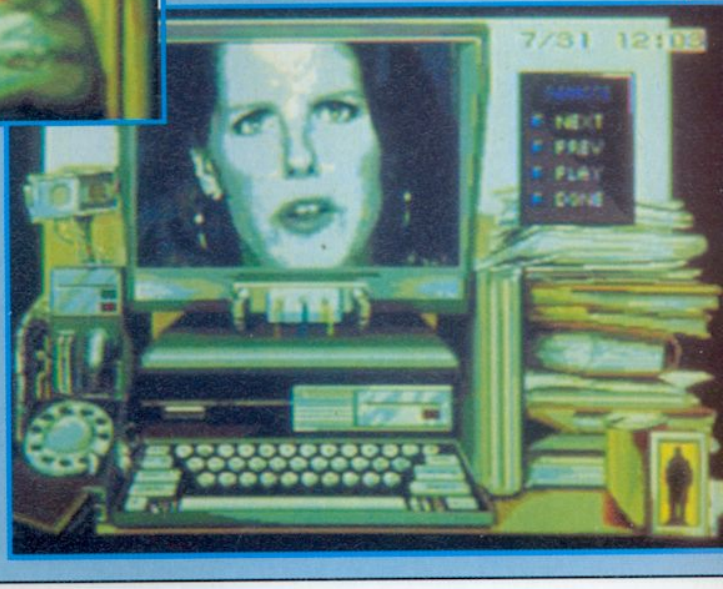
Le scénario est typiquement cyberpunk (bon point pour le jeu) mais la réalisation est assez glauque (mauvais point pour Game Arts et le tordu de chez Sega qui a cantonné le Mega CD à la palette de couleurs asthmatique de la Megadrive !). Vous êtes une sorte de (glauque) détective privé. Vous enquêtez sur les ravages que produit une drogue parmi la population et en particulier sur la mort d'une jeune fille, la fille de votre employeur. Le système de jeu est théoriquement sympa : on balade un curseur à l'écran et celui-ci change s'il y a une action possible à faire. Ainsi si vous voulez visualiser un objet d'une façon plus précise, il prendra la forme d'une loupe. Sur PC, c'était parfait : les graphismes en VGA 246 couleurs étaient superbes et on voyait parfaitement les objets ainsi que les issues possibles. Avec la palette de couleurs du Mega CD, ça tourne plutôt à la (glauque) galère ! On ne distingue rien ! Le jeu mélange jeu d'aventure et jeu d'action. Les parties d'arcade sont décevantes (et glauques) par le manque de maniabilité de votre héros et la pauvreté de l'action ! Bref, un futur hit glauque.

Sur le lit, vous pouvez retirer l'oreiller...

... pour découvrir votre revolver.

Ce dernier va rapidement vous être utile.

Sur votre ordinateur multimédia, une séquence vidéo animée.



SOLDIER BLADER

PC ENGINE

Je trouve un air sournois au traditionnel boss de fin de niveau..

Le Gunhed nouveau est arrivé, ou plutôt ne devrait plus tarder puisqu'il sera en vente à Tokyo dès le 10 juillet. Après Gunhed, Super Star Soldier et toute la série qui a suivi, le petit dernier d'Hudson s'appelle Soldier Blader. Original, non ? Pour les prochains titres, je suggère Super Star Blader, ou même Super Star Super, Soldier Star Gunhed ou encore Gunhed Blader ! D'ailleurs, ça me donne une idée, je vais changer de métier. Je vais être Title Designer chez Hudson. C'est moi qui concevrai les nouveaux titres des PC Kid et des Gunhed et consorts. Le reste du temps, je méditerai sur les problèmes de baignoires qui se remplissent à raison de 32 bits par cycle, sachant que la locomotive d'Hudson siffle toujours deux fois et demie !

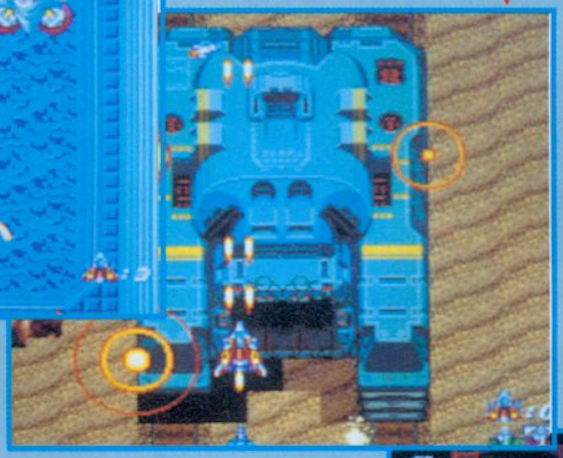
Même si l'on retrouve les mêmes routines que dans les épisodes précédents, avec les mêmes possibilités (bonus qui augmentent la puissance de votre tir en se cumulant, possibilité de faire varier la vitesse de déplacement de votre intercepteur, mode deux ou cinq minutes...), le jeu reste un très bon Shoot-Them-Up-And-Kill-Them-All-And-Nuke-Them-Down-Just-Before-Destroy-Theirs-Bases (And-After-That-Subscribe-Yourself-To-Consoles-Plus-The-Best-100%-No-Alien-Mag-In-This-Galaxy).

Et une base dévastée, une !

Ces aliens sont d'un agressif !

Quant à celui-ci, il a carrément une tête de pervers polymorphe !

A Tokyo, c'est la dernière mode : faire ses courses en blindé, négocier un rabais sur le prix de sa baguette à coups de missiles !



Un comparse vient vous donner un coup de main. Généralement, ça vous vexe, mais là, vous l'acceptez de bon cœur vu la quantité de sprites adverses qui se bousculent au portillon.

CES PREVIEWS

VULKEN

SUPER FAMICOM

Mission : liquider ce qui freine la progression.

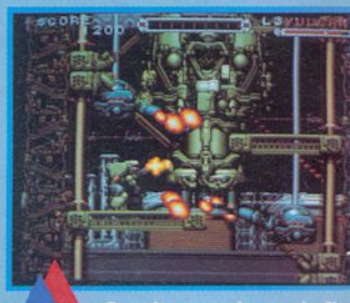
Splendides décors.

Vous pénétrez dans le vaisseau ennemi, et le carnage commence.

Attention ! chef-d'œuvre ! Il était présenté sur un des stands Konami (mais pas celui au sein du village Nintendo) dans un coin, sans grande publicité, sous le nom de Cybernator. Ce programme est un jeu d'action au scénario plutôt classique. Vous faites partie d'un commando dont la tâche est de pénétrer dans un gigantesque complexe spatial, à la recherche d'un canon révolutionnaire qui est une menace permanente. Le jeu se passe dans un environnement de science-fiction, et vous êtes aux commandes d'un robot à la Gundam. L'action est simple : ouvrir le feu sur les différents robots qui vont tenter de s'opposer à votre progression, (tourelles, nids de mitrailleuses, cyborgs adverses...). Vous êtes en liaison permanente avec votre QG, qui passe son temps à vous dire d'avancer, même si le feu de l'ennemi se renforce ! Vous avez plusieurs armes à votre disposition et la possibilité de passer de l'une à l'autre suivant la difficulté que vous rencontrez (ma préférée est le canon Vulcain, qui tire, quand même, 4 200 obus à l'uranium appauvri à la minute). Des bonus dopperont la puissance de votre armement. Votre robot peut tirer dans à peu près toutes les directions et même foncer pour tenter de forcer un passage ! Grâce à des réacteurs, il peut aussi s'élever dans les airs pour de courtes distances.

La réalisation du jeu est géniale ! Le souci du réalisme, du détail percutant est étonnant ! Lorsque vous ouvrez le feu, des étuis jaillissent de votre arme. De même, lorsque vous faites feu sur l'un des murs, vous voyez les impacts de vos balles déchiqueter la paroi ! Du jamais vu ! Les graphismes sont superbes, notamment les différentes structures du vaisseau spatial, l'action est prenante à souhait et toute la cartouche baigne dans une atmosphère cyber punk !

Le jeu est tellement génial que Konami ne s'est pas trompé : l'éditeur a racheté la licence à NCS pour les USA !



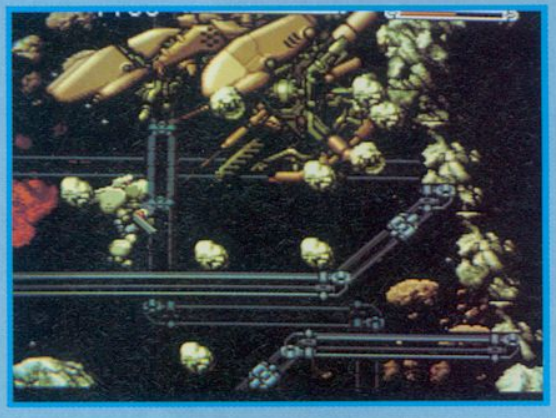
Serait-ce un boss de fin de niveau ? Certes...

Un beau jeu !

Réalisme incroyable : lorsque vous tirez, les douilles jaillissent !

Vous restez en communication permanente avec votre QG.

Ah ! la joie incommensurable de pulvériser un adversaire au Vulcain !



Je vous rassure tout de suite : ces robots sont beaucoup plus balèzes que vous, mais ils n'ont pas votre vivacité d'esprit, qui a toujours enchanté madame votre mère !

Gros sprites et actions incessantes : une recette qui a fait ses preuves !

SKY MISSION

SUPER FAMICOM

En pleine Première Guerre mondiale, vous allez jouer le rôle d'un pilote de la RAF qui, aux commandes de son coucou, doit assurer une série de missions. Celles-ci sont de trois types. Les premières consistent en des combats aériens contre les avions allemands. A la mitrailleuse, vous allez devoir affronter l'ennemi. Dans le deuxième type de mission, le QG vous demandera d'aller bombarder des installations ennemies. Ces raids sont assez dangereux car la DCA ne cesse de vous canarder pendant vos manœuvres d'approche. Enfin, le troisième type de mission vous demandera de réaliser des attaques au sol à basse altitude. Pour ce genre d'opération, vous devrez à tout prix être un excellent pilote et, en plus, prendre des risques importants en vous rapprochant dangereusement du sol. A chaque mission réussie, vous augmentez les performances de votre pilote (ses capacités à tirer à la mitrailleuse, à voler...). Une série de mots de passe vous permet de conserver ces performances, pour reprendre plus tard les missions à effectuer avant de faire partie des as de l'air. Sky Mission, ou Winga II comme il sera baptisé aux USA, est plus un jeu d'action qu'une réelle simulation de vol. En revanche, il offre de superbes effets d'animation — notamment pour le défilement du sol, la réalisation est très soignée. Par exemple, on vous montre, avant une mission de bombardement, les photos (en noir et blanc, bien sûr) de votre objectif. Lors de vos raids, en faisant du rase-mottes, vous pouvez apercevoir des détails, comme des camions. Lorsque vous voulez changer de direction, le biplan pique sur l'aile comme un vrai avion. Etonnant de réalisme !

Les combats aériens sont monnaie courante.

Le sol est réalisé de façon hyper-réaliste grâce au mode Sept.

Vous devrez affronter bien souvent un ennemi numériquement supérieur.

Avant la mission, on vous montre les photos des objectifs à détruire.

Les attaques au sol sont assez dangereuses car elles vous demandent de piloter en rase-mottes et vous rendent plus vulnérable .

Pour son service d'assistance aux utilisateurs, LUDI MEDIA recherche un(e) JH/JF, 25 ans maxi, passionné(e) de jeux vidéo sur consoles NINTENDO®, dynamique et disponible à plein temps.

La connaissance de l'anglais est souhaitée.

Envoyer CV et photo à :

LUDI MEDIA

58, rue des Camélias

B.P. 20

94140 ALFORTVILLE

LUDI GAMES

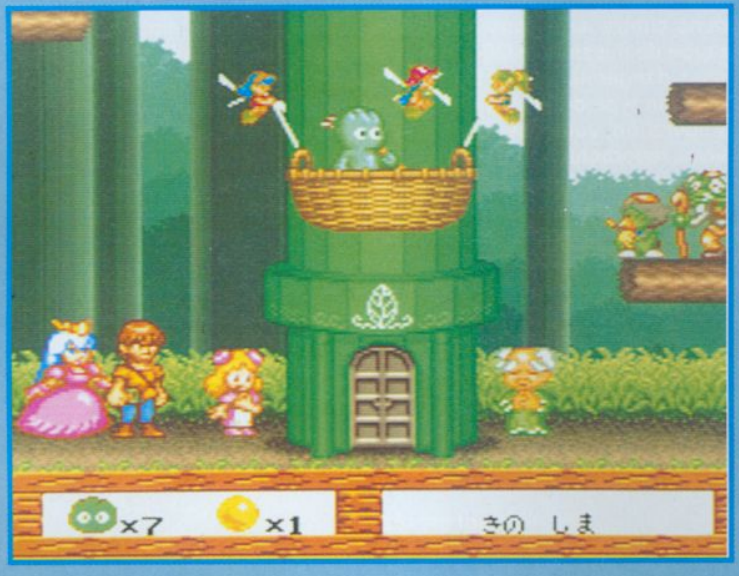
Nintendo is a registered trademark of Nintendo

CES PREVIEWS

SANDRA NO DAIBOKEN

SUPER FAMICOM

Un moyen de loco-motion original pour rejoindre tous vos amis que vous avez libérés.



Dans cette cartouche, l'action est incessante.

Un niveau où il ne fait pas bon traîner trop longtemps !

Sautez de plate-forme volante en plate-forme volante.

Un prisonnier à délivrer !

Dans cet univers complètement bizarroïde, les boss de fin de niveau ont également d'étranges apparences.

Duel contre un gardien de fin de niveau.

Sandra no Daiboken, ou la Grande Aventure de Sandra, ou encore Whirlo puisque c'est sous ce nom que cette cartouche de Namco sera commercialisée aux USA, raconte l'histoire, ô combien édifiante et passionnante, d'une espèce de petite créature verte, croisement d'une grenouille et d'un diablotin, qui part en campagne. Son but : sauver ses enfants et les habitants de son village d'une horrible menace. Une espèce de sorcier a débarqué un beau jour et a anéanti une partie de la population grâce à un mal étrange jusqu'à présent sans antidote.

Il a aussi enlevé les personnalités les plus marquantes de la contrée, dont la plupart étaient des amis de Sandra. Notre héros décide que ça commence à bien faire et part à l'aventure dans l'espoir de ramener la paix et l'harmonie. Il est armé d'un trident. Avec celui-ci, il peut éliminer ses adversaires à travers plus de quarante niveaux. Le jeu est amusant même s'il consiste essentiellement à sauter sur la bonne plate-forme ou à assener un coup de trident au bon moment. Au cours de votre quête, notamment lorsque vous délivrez un ami, vous recevez un conseil. Celui-ci apparaît malheureusement en japonais, à moins que vous ne préfériez attendre quelques mois pour jouer à la version américaine (ou quelques siècles, pour les courageux qui tiendront jusqu'à la sortie française !). Les décors sont pleins de couleurs et traités comme ceux de dessins animés. C'est beau, c'est marrant et mignon, mais ça ne risque pas de remporter le prix du jeu le plus original de l'année !

NOSFERATU

SUPER FAMICOM

Nous vous avions parlé de ce jeu en exclusivité, il y a à peu près un an, lors de la même exposition, le CES de Chicago. Cette fois, les choses se concrétisent et Nosferatu devrait être commercialisé avant la fin de l'année. Le scénario est très inspiré du célèbre Prince of Persia, mâtiné de quelques éléments de la version SFC du Dracula de Konami. Mais le grand intérêt du programme vient moins du scénario que de sa réalisation somptueuse. Les différentes scènes sont remplies de petites animations telles que les prisonniers qui agitent leurs bras à travers les barreaux lorsque vous passez devant leurs geôles dans les couloirs du château. Il est encore un peu tôt pour se rendre compte si cette cartouche sera un hit, mais ce que j'ai pu en voir le laisse présager!

Votre première tâche: vous échapper des geôles du château.

AMERICAN GAMES DIRECT

GAME

N-E-T-W-O-R-K

FRANCE

30 AV, ROBERT SURCOUF 78960 VOISINS LE BRETONNEUX
TEL: (1) 30 64 19 00 FAX: (1) 30 64 12 52

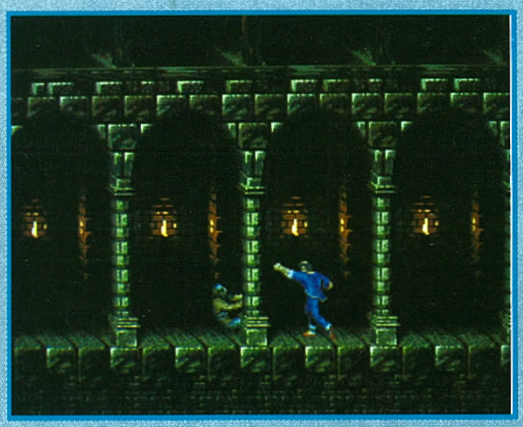
GROSSISTE SPECIALISTE DES JEUX POUR CONSOLES

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

NOSFERATU

SUPER FAMICOM

Nous vous avions parlé de ce jeu en exclusivité, il y a à peu près un an, lors de la même exposition, le CES de Chicago. Cette fois, les choses se concrétisent et Nosferatu devrait être commercialisé avant la fin de l'année. Le scénario est très inspiré du célèbre Prince of Persia, mâtiné de quelques éléments de la version SFC du Dracula de Konami. Mais le grand intérêt du programme vient moins du scénario que de sa réalisation somptueuse. Les différentes scènes sont remplies de petites animations telles que les prisonniers qui agitent leurs bras à travers les barreaux lorsque vous passez devant leurs geôles dans les couloirs du château. Il est encore un peu tôt pour se rendre compte si cette cartouche sera un hit, mais ce que j'ai pu en voir le laisse présager!



Votre première tâche: vous échapper des geôles du château.

Est-ce un piège? Le pont ne va-t-il pas s'effondrer sous vos pieds?

Le plus dangereux dans les couloirs: les morts-vivants.

AMERICAN GAMES DIRECT

GAME

N-E-T-W-O-R-K

FRANCE

30 AV, ROBERT SURCOUF 78960 VOISINS LE BRETONNEUX
TEL: (1) 30 64 19 00 FAX: (1) 30 64 12 52

GROSSISTE SPECIALISTE DES JEUX POUR CONSOLES

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

SERVICE OR CLIENT

PROMOTIONS PERMANENTES AUX MEILLEURS PRIX

INFORMATION IMMEDIATE DES REVENDEURS

CONTACTS REGULIERS PAR TELEPHONE

IMPORTATIONS DIRECTES DES U.S.A.

LIVRAISONS RAPIDES SUR STOCK

GAME NETWORK EST UNE FIRME AMERICAINE AYANT UNE GRANDE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO.
A CETITRE, NOUS DISPOSONS CONSTAMMENT EN STOCK D'UNE GAMME ETENDUE DE JEUX U.S. ET NOTRE SERVICE OR FERA DE VOUS UN CLIENT PRIVILEGIE.
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS DES MAINTENANT ET NOS SPECIALISTES SERONT HEUREUX DE VOUS AIDER.

TEL: (1) 30 64 19 00

PARIS ● LONDRES ● BOSTON

ARIEL GG

GAME GEAR • SEGA

La nouvelle stratégie de Sega consiste à sortir tous les nouveaux titres non seulement sur Megadrive mais également sur la console portable de la société, et si possible, à peu près au même moment. Aussi, il n'est pas étonnant de voir une version Game Gear d'un jeu adapté d'une licence aussi prestigieuse qu'Ariel, la petite sirène de Walt Disney.

Le scénario est identique à la version de sa grande sœur 16 bits : vous devez sauver le royaume de la mer des sortilèges de la sorcière Ursula. De même, là aussi, vous pouvez choisir d'incarner Ariel dont la voix lui servira d'arme pour délivrer les habitants et créatures peuplant le royaume de la mer ou bien Triton, qui, lui, dispose d'un trident pour se frayer un passage et libérer ses concitoyens.

Comme dans la version MD, vous pouvez incarner Ariel...

... ou Triton.

Ariel en chemin pour sauver le royaume des mers.

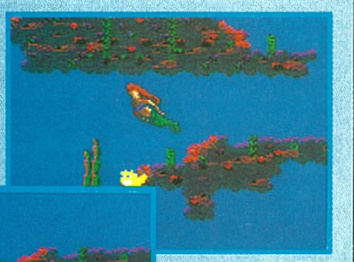
CES PREVIEWS

ARIEL GG

GAME GEAR • SEGA

La nouvelle stratégie de Sega consiste à sortir tous les nouveaux titres non seulement sur Megadrive mais également sur la console portable de la société, et si possible, à peu près au même moment. Aussi, il n'est pas étonnant de voir une version Game Gear d'un jeu adapté d'une licence aussi prestigieuse qu'Ariel, la petite sirène de Walt Disney.
Le scénario est identique à la version de sa grande sœur 16 bits : vous devez sauver le royaume de la mer des sortilèges de la sorcière Ursula. De même, là aussi, vous pouvez choisir d'incarner Ariel dont la voix lui servira d'arme pour délivrer les habitants et créatures peuplant le royaume de la mer ou bien Triton, qui, lui, dispose d'un trident pour se frayer un passage et libérer ses concitoyens.

Comme dans la version MD, vous pouvez incarner Ariel...

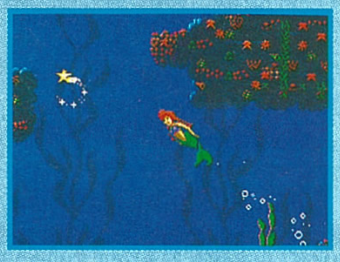


... ou Triton.

Ariel en chemin pour sauver le royaume des mers.

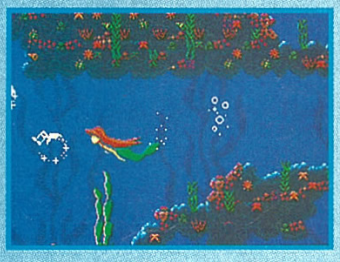
ARIEL MD

MEGADRIVE • SEGA



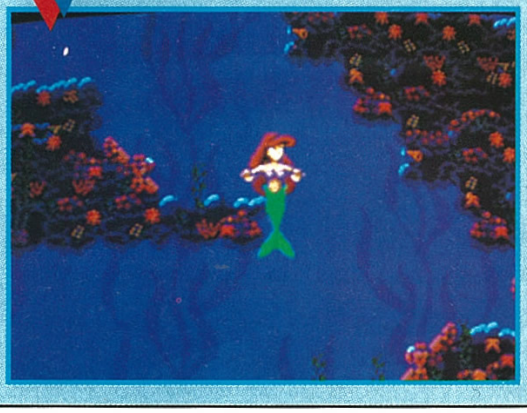
Inspiré directement du dessin animé de Disney, Ariel fera bientôt des bulles sur les écrans des possesseurs de MD.

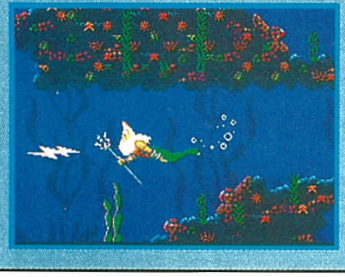
La petite sirène a sauté directement du bocal de Walt Disney dans votre Megadrive ! Basé sur le dessin animé, ce jeu vous permettra de retrouver tous les personnages : Ariel elle-même ou ses compagnons, Flounder, Sebastian ou encore Scuttle. Le royaume de la mer est menacé par la maléfique Ursula. Celle-ci a lancé un sort qui emprisonne le peuple de la mer ainsi que les créatures sous-marines. Ariel, grâce à son chant, peut briser le charme. Elle doit donc parcourir quatre niveaux (le récif de corail, les monts volcaniques immergés, le cimetière de galions coulés et le labyrinthe de grottes sous-marines) afin de libérer tous les habitants du royaume. Elle pourra s'emparer de notes de musique et d'étoiles qui flottent sur l'eau et qui lui serviront de "munitions" pour se débarrasser d'Ursula, de ses sbires et de ses sorts. Le joueur peut incarner Ariel ou Triton, au choix.



Le joueur peut incarner soit Ariel, soit Triton.

Ariel doit sauver Triton (ou inversement) et combattre Ursula.





Ariel doit s'emparer des notes de musique qui flottent sur l'océan.

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.

SEGA MEGA DRIVE

LINTAS:PARIS

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.

SEGA

MEGA DRIVE

CES PREVIEWS

BATMAN RETURNS

GAME GEAR • SEGA

Batman revient ! Et pas seulement pour hanter la Megadrive ! Le super-héros en profite également pour aller faire un tour sur la portable de Sega. Peu de changement : le jeu est aussi basé étroitement sur le scénario du film. Vous devez éliminer le Pingouin, qui tient Gotham City sous sa coupe. Les graphismes du jeu ont été réalisés à partir de digitalisations du film pour assurer une plus grande ressemblance ! Vous pourrez également retrouver dans le jeu les différents gadgets à la disposition du héros chauve-souris : le Batrang, un boomerang amélioré, la Batmobile qui tient de la voiture à réaction et du missile de croisière, le Batwings ou encore le Batski-boat ! Bref, six niveaux d'actions incessantes pour les possesseurs de Game Gear !

Les égouts sont surpeuplés !

Son arme préféré : le bat-boomerang.

Batman peut grimper pour échapper à un péril immédiat !

MEGADRIVE • SEGA

BATMAN RETURNS

S'inspirant du film qui doit sortir cet été aux USA, ce jeu est basé à nouveau sur le héros mythique, Batman. Dans c épisode, il lutte cette fois-ci contre un autre de ses ennemis jurés, le Pingouin. Celui-ci a transformé les rues Gotham City en piège mortel pour Batman. Ce dernier devra affronter les sbires du Pingouin, éviter d'être congelé de tomber dans les différents chausse-trappes pendant sept niveaux avant de parvenir jusqu'au Pingouin pour le duel fin Il peut compter sur sa Batmobile, qui lui permettra de traverser les rues de Gotham City dans des séquences d'arcade s Mega CD. Et si besoin est, elle se transformera en Batmissile ! La plupart des graphiques ont été dessinés à partir de phot digitalisées pour coller le plus possible au film. Enfin, sachez qu'il existe plusieurs nouveaux Batman ; à côté de celui Sega, Sunsoft en sortira sur cartouche Megadrive et Super Famicom.

Le héros chauve-souris est de retour !

Attention à ces miroirs ! Des clowns déments en surgissent.

Duel contre un gardien de fin de niveau.

en japonais, à attendre quelques mois pou américaine (ou quelques siècles, pour les sourd geux qui tiendront jusqu'à la sortie française !). Les décors sont pleins de couleurs et traités comme ceux de dessins animés. C'est beau, c'est marrant et mignon, mais ça ne risque pas de remporter le prix du jeu le plus original de l'année !

adversaires ffronterez : tête de mort.

CES PREVIEWS

BATMAN RETURNS

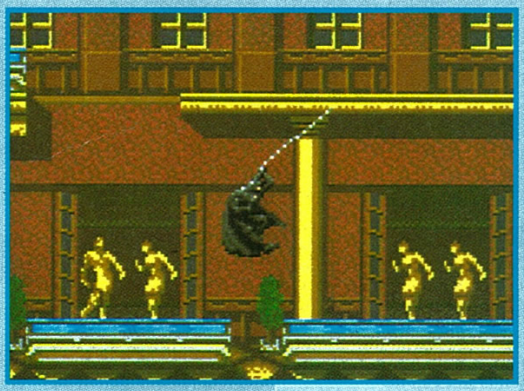
GAME GEAR • SEGA

Batman revient ! Et pas seulement pour hanter la Megadrive ! Le super-héros en profite également pour aller faire un tour sur la portable de Sega. Peu de changement : le jeu est aussi basé étroitement sur le scénario du film. Vous devez éliminer le Pingouin, qui tient Gotham City sous sa coupe. Les graphismes du jeu ont été réalisés à partir de digitalisations du film pour assurer une plus grande ressemblance ! Vous pourrez également retrouver dans le jeu les différents gadgets à la disposition du héros chauve-souris : le Batrang, un boomerang amélioré, la Batmobile qui tient de la voiture à réaction et du missile de croisière, le Batwings ou encore le Batski-boat ! Bref, six niveaux d'actions incessantes pour les possesseurs de Game Gear !

Les égouts sont surpeuplés !

Son arme préféré : le bat-boomerang.

Batman peut grimper pour échapper à un péril immédiat !



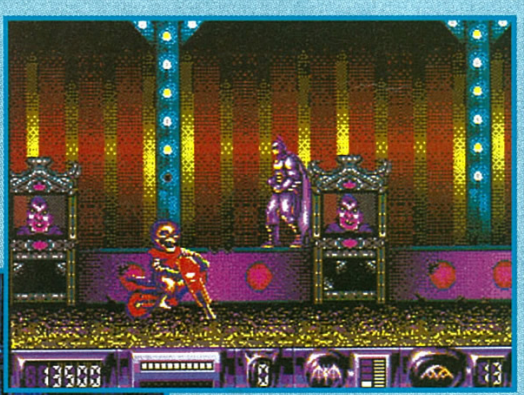
MEGADRIVE • SEGA

BATMAN RETURNS

S'inspirant du film qui doit sortir cet été aux USA, ce jeu est basé à nouveau sur le héros mythique, Batman. Dans cet épisode, il lutte cette fois-ci contre un autre de ses ennemis jurés, le Pingouin. Celui-ci a transformé les rues de Gotham City en piège mortel pour Batman. Ce dernier devra affronter les sbires du Pingouin, éviter d'être congelé ou de tomber dans les différents chausse-trappes pendant sept niveaux avant de parvenir jusqu'au Pingouin pour le duel final. Il peut compter sur sa Batmobile, qui lui permettra de traverser les rues de Gotham City dans des séquences d'arcade sur Mega CD. Et si besoin est, elle se transformera en Batmissile ! La plupart des graphiques ont été dessinés à partir de photos digitalisées pour coller le plus possible au film. Enfin, sachez qu'il existe plusieurs nouveaux Batman ; à côté de celui de Sega, Sunsoft en sortira sur cartouche Megadrive et Super Famicom.

Le héros chauve-souris est de retour !

Attention à ces miroirs ! Des clowns déments en surgissent.



Un futur hit !

Un des adversaires que vous affronterez : le motard à la tête de mort.

MEGA *130 jeux* C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.

SEGA

MEGA DRIVE

CINTAS PARIS

CES PREVIEWS

SONIC II

GAME GEAR

Curieusement, certains titres sont plus en avance sur la Game Gear que sur la Megadrive. Sonic II en fait partie puisqu'une version très avancée était présentée à la fois au CES et au Tokyo Toys Show. La version connue pour la console 8 bits portable de Sega est bien évidemment moins ambitieuse que celle qui sera disponible sur Megadrive, en ce qui concerne les décors, la diversité des adversaires ou encore le nombre et la longueur des niveaux!
Sonic, avec son ami Tail, tente de mettre fin à la nouvelle invention diabolique de Robotnik, l'œuf de la mort. Grâce à ses talents, il peut désormais dépasser la vitesse de la lumière... et voyager dans le temps!... On peut lui faire la même critique qu'à la préversion pour Megadrive qui était montrée: à part quelques détails (moyens de déplacement nouveaux, plus de bonus...), on a l'impression de revoir la version originale de Sonic. Ce n'est pas forcément un mal, car la conversion sur GG était excellente, mais on attendait un peu plus! Enfin, peut-être que la version définitive corrigera le tir!

Dans sa course à la rapidité, le supersonique hérisson est toujours à la recherche d'un moyen d'aller plus vite!

Se balader en delta-plane en plein orage ou comment être rapidement au courant de la nature électrique d'un éclair!

L'espèce d'engin du Dr Robotnik est un blindé qui peut se transformer en hélicoptère.

SONIC BLAST MAN

SUPER FAMICOM

Si vous croyez que c'est avec un malheureux coups de poing de 157 tonnes que vous allez abattre cet immeuble!

Un méga-punch calme rapidement l'ardeur des amazones.

Un mutant vient d'être calmé!

Taito a lancé cette année Sonic Blast Man, un jeu d'arcade combinant un élément mécanique comme on pouvait en voir dans les foires et une partie jeu vidéo perfectionnée. A l'aide d'un gant de boxe, vous devez frapper le plus fort possible sur une cible. Selon la force de l'impact, vous réussissez ou non à vous débarrasser de votre adversaire. Vous devez ainsi mettre KO de gros balèzes ou même détruire des immeubles à coup de poing! Avec la version SFC, le jeu est devenu plus classiquement un beat-them-all à la Final Fight. Sonic Blast Man affrontera des créatures mutantes et des robots. Chaque fin de niveau le verra combattre un gardien de fin de niveau à la taille impressionnante ou bien un immeuble (sic) ou un énorme véhicule (resic) dans une séquence proche du jeu d'arcade originel. Sonic Blast Man est capable d'effectuer de nombreux coups spéciaux. Le Final Punch envoie une sorte d'onde de choc dévastatrice. Vous pouvez attraper un adversaire pour le faire tournoyer dans les airs en balayant tout sur votre passage, ou le projeter à l'aide d'une élégante " planchette japonaise ". Le Dynamite Punch balance 100 Mt dans les gencives de celui qui vous taquine. Enfin le Screw Punch vous fait sauter en l'air tout en tournant sur vous-même, les deux bras grands ouverts, ce qui a pour conséquence immédiate de faire de la place autour de vous!

Et un Dynamite Punch en préparation, Un!

Le boss de fin de niveau.

MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous faudra aussi avoir les bons réflexes.

SEGA

MEGA DRIVE

CES PREVIEWS

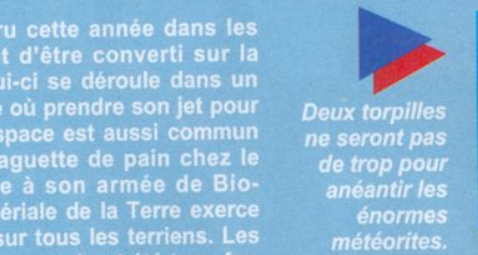
BLAZEON

SUPER FAMICOM

A l'intérieur d'une base de l'adversaire.

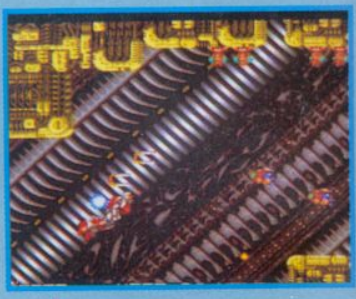
Ce jeu d'arcade apparu cette année dans les salles d'arcade vient d'être converti sur la Super Famicom. Celui-ci se déroule dans un futur éloigné, à une époque où prendre son jet pour aller faire un tour dans l'espace est aussi commun que d'aller acheter une baguette de pain chez le boulanger du coin. Grâce à son armée de Bio-Cyborgs (sic), l'Armée impériale de la Terre exerce une dictature impitoyable sur tous les terriens. Les Bio-Cyborgs sont des hommes qui ont été transformés en machines de guerre, à la Gundam, grâce aux miracles de la robotique et de la cybernétique. Ils sont quasiment invulnérables et c'est grâce à cela qu'ils ont pu conquérir le monde.

Heureusement, un groupe de combattants de la liberté, genre Luke Skywalker mâtiné de rebelle afghan, a mis au point deux armes extrêmement précieuses. La première possède la puissance nécessaire pour détruire les Bio-Cyborgs. La seconde, encore plus intéressante, permet de les immobiliser et de s'approprier leur apparence et leurs caractéristiques. Le seul problème est que cela ne marche pas avec tous vos adversaires. Seuls cinq d'entre eux pourront être récupérés. Chacun possède une arme principale et une attaque spéciale. Shoot-them-up classique, ce programme exploite tous les filons du genre : myriades d'adversaires à l'écran, gros sprites notamment pour les boss de fin de niveau, décors somptueux... L'action est incessante et le jeu, pas si facile que ça, devrait plaire aux cinglés de la gâchette. Disponibilité prévue pour juillet au Japon.



Deux torpilles ne seront pas de trop pour anéantir les énormes météorites.

Les décors de fond sont quasiment identiques à ceux de la version arcade.



Le boss de fin de niveau est proche !

La traversée du champ de météorite est périlleuse !

C'est cette torpille qui vous permet d'immobiliser un adversaire pour s'emparer de son vaisseau.

En plus de votre arme normale, vous disposez d'une méga-arme qui vous permet de faire de la place, ou de capturer certains appareils de l'adversaire.

Plus vous avancez dans le jeu, plus les appareils dont vous pouvez vous emparer ont une puissance de feu impressionnante.

sion de son engin.

MEGA C'EST PLUS FORT

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances.

SEGA
MEGA DRIVE

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

CES PREVIEWS

HUDSON 32 BITS

A cause des délais de bouclage du magazine, l'article sur la technologie 32 bits d'Hudson était paru dans le dernier numéro de Consoles+ n°10 sans aucune illustration. Consoles + qui vous avait tout dit sur ce qui risque fort d'être la première console 32 bits, vous montre tout maintenant!

Tout d'abord, il faut savoir qu'il ne s'agissait pas pour Hudson de montrer une nouvelle console, mais de présenter un ensemble de nouvelles technologies sous la forme de puces assemblées dans un prototype. Cela veut dire que pour le moment rien ne peut présager de l'aspect de la machine ni même de son constructeur (bien que NEC soit l'entreprise la plus probable). On ne sait qu'une chose : ce qu'il va y avoir dedans et ce que cette future console va pouvoir faire. Et de ce côté-là, ça décoiffe!

Pour ceux qui ont raté le dernier numéro (un accident certainement, je ne peux pas croire qu'on puisse sciemment se priver de la lecture d'un seul numéro de Consoles +), voici un récapitulatif de la future Hudson 32 bits.

Le microprocesseur, le cœur de la machine est un custom chip HuC623 20 32 bits sous technologie RISC de 10 Mips (pour tout vocabulaire un peu technique, voir l'article dans le n°10). Quatre coprocesseurs ont été développés spécialement par Hudson pour gérer le son, les entrées-sorties (gestion du CD-Rom, du joypad, de la sortie vidéo...), les palettes de couleurs, les sprites et les effets spéciaux. Un cinquième coprocesseur gérera la compression/décompression des images car une image 32 bits, c'est très beau, voire même très très beau, mais ça prend beaucoup de place à la fois sur le périphérique de stockage (cartouche ou CD Rom) et en mémoire. Il faut donc pouvoir réduire les images à des tailles plus facilement manœuvrables.

Les deux points forts de cette technologie seront la manipulation de séquences vidéo (à côté, le CD-I et autre CDTV sont plaisanteries archaïques!) et les animations 3D surfaces pleines d'une qualité telle qu'on ne les voyait que sur des jeux d'arcade (32 bits aussi) comme Starblade ou Xvalion ou sur gros système.

Voici quelques images prises pendant la démonstration à laquelle m'avait convié Hudson : imaginez des jeux avec cette qualité! Le futur du joueur s'annonce radieux, même si ce genre de console risque de ravaler votre Mégadrive chérie ou votre Super Famicom préférée (sans parler des autres) au rang d'antiquités! Très bientôt de nouvelles informations sur la 32 bits Hudson : j'ai placé des micros partout dans les bureaux de la compagnie, posé une "bretelle" sur leur ligne téléphonique et acheté la moitié des employés (le reste l'a été par le père Mario et le schtroumpf hérisson).

Cette petite démo montrait les capacités de la machine à manipuler de la 3D surface pleine. Le résultat était impressionnant!

La démonstration la plus impressionnante consistait à choisir deux de ces quatre têtes (celle d'un robot, d'un bébé, d'un homme ou d'une femme). Puis la console transformait automatiquement le visage de départ de façon incroyablement fluide en l'image d'arrivée. On avait déjà vu de telles transformations, mais jusqu'à présent c'était sur des dessins. Là, il s'agit d'images digitalisées! La qualité des digitalisations est fabuleuse : on est loin de ce qui existe sur consoles 16 bits ou même sur les PC!

Voici la bêêêête! Comme vous pouvez le remarquer, il ne s'agit pour le moment que d'une "board". Le design de la machine n'a pas encore été réalisé. Autre détail amusant : sur le joypad, on a soigneusement mis un autocollant Hudson sur le logo de NEC. En effet, officiellement, il ne s'agit pour le moment que d'un projet Hudson!

Un seul regret : le nombre de couleurs un peu limité.

Le plus étonnant, à côté de la palette de couleurs et la qualité des images, est leur vitesse d'affichage! Merci JPEG!

La qualité de ces images est égale ou supérieure à celle de la TV haute définition!

PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance

SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droitier ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

AMIGA - ATARI - AMSTRAD

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)

SV 227 TOPSTAR PC
LE MUST SUR PC

PC et COMPATIBLES Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 334* PROPAD

Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA
8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA

SV 329 FOOTPEDAL

NINTENDO
Un complément à votre manette.
Entièrement programmble pour simulateurs, shoot them up, etc....
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD, SV 129 FOOTPEDAL et aussi
SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG

SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits

SV 333* MEGASTAR NINTENDO

SV 336* PROPAD PROGAMMABLE

Le MUST sur console NINTENDO

CONSOLES DE JEUX VIDEO

SV 906* HANDY SOUND

Ecouteurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)

SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable.
stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER.....
(adaptable sur GAME BOY)

SV 900* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.
Très haute performance. Secteur ou allume-cigare.
Version de base avec accus 700 ma Autonomie sur console en monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma (option): respectivement 24 hs & 4 hs.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES NINTENDO - SEGA - SUPERVISION

AudioSonic

SUPERVISION

Quickjoy et Supervision sont distribué par:
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

* Disponible en septembre 1992 + de 30 modèles à cette date.

NOTA: Caractéristiques communes des modèles de QUICKJOY ci-dessus:
Micro-switches PRO (très hautes qualités)
Tir manuel ou automatique (1 mode, 2 modes, réglable ou programmable)
(sauf footpedal, complément du joystick)

AMIGA, ATARI, AMSTRAD, NINTENDO, SEGA SONT DES MARQUES ET MODELES DEPOSES. GAME BOY EST UNE MARQUE DEPOSE DE NINTENDO AMERICA, INC.

NEWS SUPER UN OUTSIDER BIEN

La Supervision d'Audiosonic, dotée d'un écran carré de 6 cm de côté — d'où son nom — dispose d'un argument de taille en débarquant sur un marché envahi par plusieurs millions de Game Boy avec son prix particulièrement attractif. Est-ce qu'une société, qui ne s'appelle ni Sega ni Atari ou Nec, peut venir se faire une petite place dans l'univers doré des consoles portables avec un soleil Nintendo sur lequel se sont déjà écrasés la Gamate de Yeno et la Game Plus de Delplay ?

Y'a pas à dire, la Supervision a un look de Game Boy ou nous n'y connaissons rien. Ça, c'est plutôt bien. Livrée avec 4 piles R4 et un écouteur stéréo, la machine en jette avec son écran LCD qui paraît vraiment surdimensionné par rapport à celui de la Game Boy. Le premier doute survient quant aux boutons de direction. Ici, pas de croix de direction (elle a été déposée par Nintendo et cela en interdit l'utilisation par d'autres constructeurs) mais la disposition des quatre boutons est assez ergonomique. Ils sont suffisamment souples et proches l'un de l'autre pour indiquer une direction en diagonale avec une seule pression du pouce. Cependant, l'affaire se complique lorsqu'au plus fort d'un jeu d'action vous devez passer d'une diagonale haute à une diagonale basse. Et les petits doigts seront désavantagés dans de telles situations !

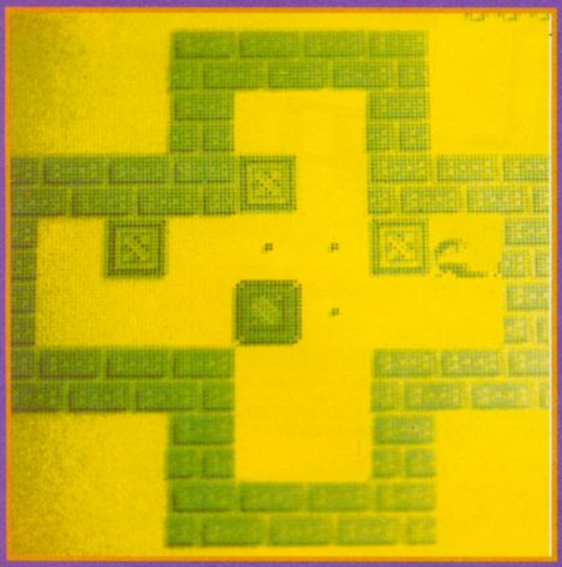
La première livraison de jeux que nous avons pu tester représentait 13 titres. Tous sont directement inspirés de jeux existant déjà sur la Game Boy. Pour l'originalité, faudra repasser plus tard. Nous avons choisi de vous présenter 3 titres significatifs dans 3 domaines différents : un jeu de sport, un jeu d'action et un jeu de réflexion.

TENNIS PRO 92

Au premier abord, ce jeu de tennis semble être le plus réussi de la gamme des titres, avec quelques écrans graphiques plutôt bien réalisés et une musique d'intro tonitruante. Le jeu propose 3 niveaux de difficulté, et vous oppose à un joueur géré par la console. La représentation du terrain façon "retransmission télévisée" exploite parfaitement la grande taille de l'écran LCD. Malheureusement, cette cartouche pèche par sa jouabilité précaire et le manque de lisibilité, dès lors que les deux joueurs se déplacent sur le terrain. Il est quasi indispensable d'augmenter fortement le contraste de l'écran pour ne pas être gêné par le clignotement intempestif des sprites.

Si la panoplie des coups possibles semblent aussi complète que sur le tennis de la Game Boy, il est clair que le programmeur du jeu ne s'est pas souvent essayé sur un véritable terrain de tennis. Coups droits, passings et revers générés par le bouton A ne donnent que rarement l'effet escompté ; le bouton B étant utilisé pour des balles en cloche.

Enfin, les changements rapides de direction dans les diagonales ne sont pas facilités par les boutons de direction comme souligné précédemment.



Carrier est une bonne copie de Boxxle sur GB.

ALIEN

Si la jaquette du jeu semble signifier une vague inspiration d'un R-Type bien connu, cette cartouche tient plus de l'antique Scramble que du titre converti avec succès sur la Game Boy. Il s'agit là d'un shoot-them-up à scrolling horizontal, qui ne peut soutenir

VISION COURAGEUX

NEWS

la comparaison avec le plus mauvais jeu du genre sur la portable de Nintendo. Là encore, il faudra augmenter le contraste pour faire semblant d'oublier le clignotement des décors défilant au bas de l'écran. Cela dit, à vous de vous faufiler au travers des vagues d'aliens en lasérisant à tout va pour récupérer bonus et anihiler monstres de fin de niveau.

Tennis Pro 92, un tennis à la jouabilité douteuse.

CARRIER

Ah, voilà un jeu qui nous a moins déçus. Ici, il s'agit de pousser des caisses à travers un labyrinthe pour les entreposer en ordre dans un coin du dédale. Ce type de jeu ne nécessitant pas de prouesses d'animations de la part de la machine, il devient carrément agréable à jouer grâce à son grand écran.

C'est, à notre avis, avec ce type de jeu que la Supervision a une chance de séduire un certain public. Ces jeux où réflexion prime sur action.

Après avoir passé en revue tous les jeux mis à notre disposition, il ressort clairement que la Supervision ne dispose pas des caractéristiques particulières qui ont fait le succès de la Game Boy. Ou bien les programmeurs ont très mal exploité la machine ou la Supervision ne disposera jamais, par exemple, d'un scrolling d'écran fluide et sans clignotements, d'une gestion des sprites sensible et de tous ces artifices de programmation qui permettent, sur la portable de Nintendo, des animations dignes des consoles de salon.

Côté sonore, aucune musique ne soutenait la comparaison avec les somptueuses compositions qui sont légion sur la Game Boy...

La ressemblance avec la Game Boy est frappante mais...

En fait, il est clair que le développement de la Supervision n'a pas bénéficié de l'investissement nécessaire pour rivaliser avec la Game Boy. Les prix des cartouches, de 99 à 149 F, sont cependant bien inférieurs à ceux de la concurrence.

Mais ne regretterez-vous pas cette économie, lorsque vous verrez votre collègue, votre copain de classe, votre petit(e) ami(e), votre partenaire de double au tennis, votre frère (rayez les mentions inutiles) s'amuser avec sa Game Boy ? Cette dernière offrant de plus la possibilité à plusieurs joueurs de relier leur console pour des parties endiablées en duo...

Alors, à 349 F, la Supervision d'Audiosonic représente-t-elle un bon investissement tant pour le passionné de jeux ne voulant jamais se séparer de sa console portable que pour le joueur désireux de passer agréablement ses fréquents trajets en train ?

Si vous avez mis deux mois pour économiser 349 F, attendez deux mois supplémentaires, vous disposerez alors de 698 F ; de quoi vous offrir la Game Boy de Nintendo qui, à notre avis, offre à long terme un bien meilleur rapport qualité/prix tant par sa vaste diffusion que par la profusion de titres de qualité développés par les éditeurs de tous les continents.

Toutefois, avec des cartouches de 99 à 149 F, un joueur occasionnel (et seulement celui-là), qui ne collectionne pas les jeux, trouvera avec quelques bons jeux de réflexion ou de patience le moyen de tuer le temps en attendant que son bain coule ; c'est aussi une idée de cadeau pour un séjour à l'hôpital... Un loisir d'occasion pour une somme bien inférieure à 1 000 F.

Alien, le dernier shoot-them-up de la Supervision.

NEWS

ET UN NOUVEAU JOYSTICK, UN!

Le Super Stick, distribué par Guillemot, est un joystick au mercure. Ce n'est pas très nouveau en soi : nous vous avons déjà parlé du Game Handler, il y a deux mois dans nos colonnes, malheureusement il n'est pas encore distribué en France. Les plus anciens se souviennent sans aucun doute également du Stick, basé sur le même principe. Il s'agit d'un simple manche sans socle que l'on penche vers la droite lorsqu'on veut aller à droite et lycée de Versailles. Même scénario pour les directions haut et bas : le personnage que l'on dirige monte ou descend selon le sens dans lequel on incline le joystick. A l'intérieur, une bille de mercure se balade et touche des contacts métalliques. En ce qui concerne les boutons de tir, il y en a un peu partout sur le manche : trois ou quatre pour le pouce, un pour l'index et parfois un pour l'annulaire ! Dans la pratique, les modèles que nous avons testés sur NES et SMS ne nous ont franchement pas convaincus : certaines cartouches, comme les courses de voitures, sont carrément injouables... Le Game Handler nous avait semblé bien plus précis. A considérer donc comme un gadget qu'on essaiera chez un copain (!) ou dans un magasin mais que l'on se gardera bien d'acheter.

ET UN NOUVEAU JOYSTICK, DEUXIEME!

Komelec, le spécialiste du câble en tout genre, se diversifie. Il se met à importer depuis peu des produits qu'il ne fabrique pas lui-même mais qu'il trouve intéressant à mettre sur le marché français. Parmi ceux-ci, nous avons découvert un joystick à infrarouge (sans fil) qui a la particularité de pouvoir se brancher sur plusieurs consoles, le Challenger Stick. Fourni d'origine avec un connecteur au "standard Atari" (appelé comme cela depuis que la plupart des micro-ordinateurs ont repris la norme utilisée sur la console VCS d'Atari, il y a plus de dix ans), c'est-à-dire celui que l'on retrouve sur les Sega Master System et Megadrive, il est également possible de le brancher sur des consoles de type Nintendo ou PC Engine moyennant un adaptateur. Des switches (il s'agit d'une sorte de cavaliers métalliques que l'on déplace) permettent d'indiquer au Challenger Stick le type de console utilisé. Une bonne idée pour ceux qui disposent de plusieurs consoles ou micros.
Prix : 300 F environ.

UNE SALLE D'ARCADE A FAIRE REVER

Il existe une salle à Londres extrêmement bien équipée en bornes d'arcade. On y découvre tout d'abord deux R-360 de Sega, un G Loc qui tourne sur lui-même. Lorsque l'on fait un looping, on part réellement en arrière comme si on était aux commandes d'un véritable avion. Il s'agit d'une sphère qui se meut selon trois axes. Bien évidemment, le pilote est solidement arrimé à la cabine grâce à un harnais de sécurité. Pour les

chanceux Parisiens, sachez qu'il y a un G Loc à votre disposition sur le boulevard Sébastopol, au croisement de la rue de Rivoli. Parmi les autres machines exposées dans cette salle londonienne, on trouve également des applications en réalité virtuelle : courses automobiles (on tourne la tête à droite et on voit le décor situé à droite de la voiture), simulation aérienne (avion ou hélicoptère) ou encore bataille à l'épée dans l'espace. Enfin, vous n'êtes pas sans savoir qu'il existe des Neo Geo en bornes d'arcade : le choix du jeu se fait parmi six disponibles et le reste se passe exactement comme avec une Neo Geo de maison. Eh bien désormais, la Super Famicom est en borne d'arcade, baptisée Nintendo Super System. Trois jeux sont disponibles : Super Tennis, Super Mario World et F Zero. Les joypads, revus pour l'occasion, disposent du même nombre de boutons, mais en plus gros. Cela permet à ceux qui n'ont pas encore craqué d'essayer trois des meilleurs jeux qui existent sur cette console avant de passer à l'acte d'achat ou de frimer devant les copains lorsqu'on s'est déjà fait les 96 mondes de Super Mario World à la maison... Une bien belle initiative comme on aimerait en voir plus souvent.

NOUVEAU TELEPHONE CHEZ SEGA

Sega vient de déménager. Par conséquent, le maître des lieux, Maître Sega, a changé de téléphone. Vous pourrez désormais le joindre au numéro suivant : 47 79 23 45.

SPECIAL VACANCES

10 Super Nintendo
10 Megadrive + Sonic
à gagner* chez Micromania

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été

MICROMANIA - 70, Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU NOUVEAU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps .
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mº Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable

MICROMANIA

* Pour
GAGNER
1 Megadrive
ou
1 Super Nintendo
remplissez le bon ci-dessous et déposez-le dans l'urne à votre disposition dans tous les magasins MICROMANIA
(tirage en juillet)

Le cadeau de l'été !

La Casquette MICROMANIA GRATUITE** pour 300F d'achats

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. **Attention:** Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CO 7	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 28 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑	Total à payer =	F

Nom.....
Adresse.....
Code postal ..... Ville ..... Tél.....

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
| | | | | | | | | | | | | | | | |
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **25** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*) | | | | | | | | |

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga ❑ Super Nintendo ❑ NES

HERO Communication - Tél. 93 65 33 38

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F (avec 1 manette de jeu)

VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR

SPECIAL VACANCES

Des Hits déments à des prix déments

Donald Duck/Q.S. 399F

Robocod 399F

Rolling Thunder n°2 399F

Wings of War 349F

J. Buster Boxing	~~395F~~	249F
World Cup Italia	~~395F~~	249F
Ghouls'n Ghost	~~475F~~	249F
Decapattack	~~395F~~	249F
Golden Axe	~~475F~~	399F
Mercs	~~475F~~	399F

MICROMANIA

Krusty's Fun House

Terminator

Olympic Gold

D.R. Robinson Supr. Court

Lakers VS Bulls

Kid Chameleon 395F

Wonderboy in Monter. 475F

Two Crudes Dudes 449F

Desert Strike 499F

La Manette seule ~~145F~~ 99F

SPECIAL VACANCES

Le Remote Controller + la Manette ~~295F~~ 199F

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

LES HITS MEGADRIVE Suite

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	425F
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	395F
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	499F
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	499F
Turbo Out Run	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	449F
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Strategie)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	475F

Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT
GENIAL !

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

99F ou GRATUITE

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 4
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

~~175F~~ **99F**

La GAMEGEAR

+ le jeu Sonic
+ adaptateur secteur
+ la banane
+ la sacoche Micromania gratuite

1290F

SPECIAL VACANCES

NOUVEAU

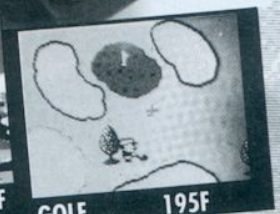
LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear

~~145F~~ **99F**

PROMOTIONS SPECIAL VACANCES

WONDERBOY 195F

SPACE HARRIER 175F


GOLF 195F

TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR

Golden Axe 245F

Chessmaster 245F

Crystal Warriors 325F

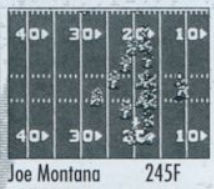
Sonic Hedgehog 245F

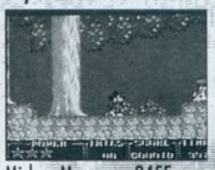
Donald Duck 245F

D.R. Robinsons Supr. Court

Olympic Gold

Ninja Gaiden 245F


Joe Montana 245F

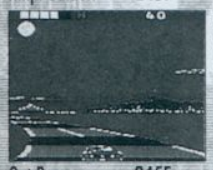

Mickey Mouse 245F

Super Monaco GP 215F

Shinobi 245F

Spiderman

Princess of Persia


Out Run 245F

Fantazy Zone 245F

Halley wars 245F

Slider 245F

G Loc 245F

Wimbledon Tennis

Senna Grand Prix

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

A paraître

MS Pacman
Shadow of the Beast
Darius 2
EUFA 92
Back to Future 3
Ninja Gaiden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2
Senna Grand Prix
Wonderboy in Monsterworld
Chuck Rock
Marble Madness

TOP 20 SEGA

Astérix	395F
Sonic Hedgehog	395F
Donald Duck	395F
Wiimbledon Tennis	365F
Sagaia	365F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Heavy Weight Champ.	325F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Klax	395F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Global Defense	149F
Hang on	149F
Ninja	99F
Secret Command	149F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	149F
Transbot	149F
World Grand Prix	99F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	**749F**
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

En juillet/août votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.

SPECIAL VACANCES

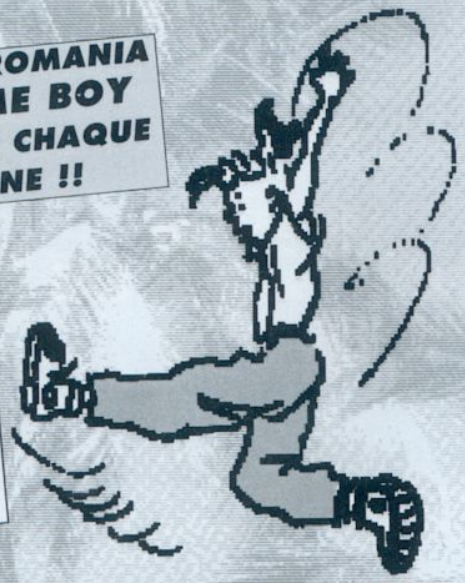
MICRO KID'S

SPECIAL VACANCES

LIGHT MASTER
~~175F~~
99F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

GAME KEEPER
~~175F~~
99F
En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires

3615 MICROMANIA
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!



CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La Console Gameboy
+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Solomon's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Boxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

En juillet/août, votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

SPECIAL VACANCES

HOOK

TERMINATOR 2

ADVENTURE ISLAND

MEGAMAN

Les HITS sur GAME BOY

Simpson's 269F

Super Marioland 229F

Blades of Steel 269F

Duck Tales 289F

Gremlins 2 269F

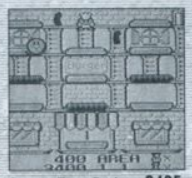
Double Dragon 2 269F

WWF Superstars 269F

Turtles Ninja TMHT 269F

Bugs Bunny 249F

Choplifter 2 269F

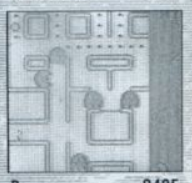

Burger Time De Luxe 249F

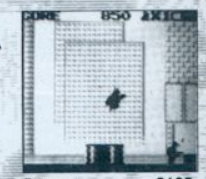
Gauntlet 2 289F

Home Alone 269F

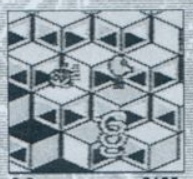
Marble Madness 289F

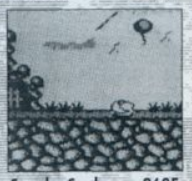
Hunt for Red Oct. 269F


Pacman 249F


Batman 269F

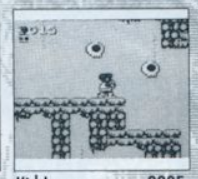
Samurai Advent. 229F


Q Bert 269F


Sneaky Snakes 269F

Side Pocket 229F

Soccer 269F

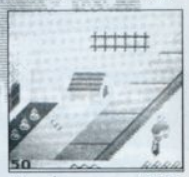

Kid Icarus 229F

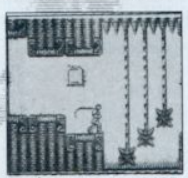
Metroid 229F

RC Pro Am 229F

Ninten. World Cup 229F

Robocop 269F

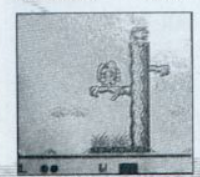

Paperboy 249F

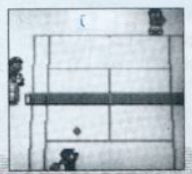

Castlevania 249F

Chase HQ 249F

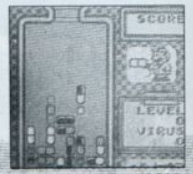
Motocross Maniacs 195F

Double Dragon 229F


Gargoyle's Quest 229F


Tennis 229F

Ballon Kid 229F


Dr Mario 229F

La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes
+ Super Mario 4

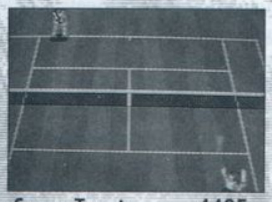
Version française officielle garantie par le constructeur

1290F

Super Mario 4

MICROMANIA

F Zéro 449F



Super Tennis 449F

Super Soccer 449F

Super R Type 449F

Le cadeau de l'été !

Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux.

Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.

Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.

Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.

La Casquette MICROMANIA GRATUITE* pour 300F d'achats

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles*

CONSOLE N.E.S + Super Mario + 2 Manettes de jeu

690F

MANETTES

MANETTE NES ADVENTAGE	395F
MANETTE MAX	295F
MANETTE DOUBLE PLAYER	489F

LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack. Chan Action Kung	449F		

Adventure of Lolo 2	349F	Faxanadu	389F	New Zealand Story	449F
Battle of Olympus	389F	Fester's Quest	185F	Punch Out	349F
Batman	449F	Ghostbusters 2	389F	Road Fighter	289F
Blaster Master	349F	Goal	449F	Rad Racer	389F
Captain Planet	449F	Godzilla	389F	Solstice	389F
Days of Thunder	449F	Gremlins 2	489F	Star Wars	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt for Red October	449F	Top Gun 2nd Mission	449F
Double Dragon 2	449F	Kung Fu	289F	Totally Rad	449F
Double Dragon 3	449F	Legend of Zelda	389F	World Cup	389F
DR Mario	349F	Lunar Pool	349F	Zelda 2 (Adventure of Link)	389F
Dragon's Lair	449F	Maniac Mansion	549F		
Dragonball	349F	Megaman 2	489F		
Duck Tales	449F	Metroid	185F		

LES NOUVEAUTES

North and South	449F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
For Player tennis	389F

A PARAITRE

Adventure Island 2	Terminator 2
Deja Vu	Battletoads
Immortal	Megaman 3
NES Open Golf	Robocop 2
Paperboy 2	

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

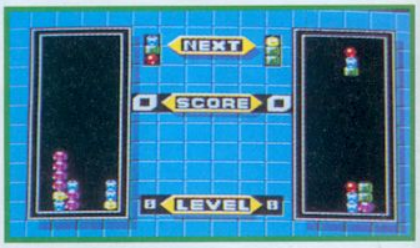
ZOOM

VOUS JOUIEZ REFLECHISSEZ M

Loin du sang et des jeux guerriers, loin des monstres préhistoriques ou galactiques, et loin des énigmes ardues des logiciels d'aventure, les jeux de réflexion offrent pourtant des challenges passionnants pouvant retenir de longues heures les joueurs devant leur écran. Dans les débuts de l'informatique familiale, les programmeurs se sont attachés à transposer sur micro les jeux de plateau les plus renommés : échecs en premier chef, Othello, Backgammon, dames et autres. Puis, prenant conscience de la souplesse de l'outil dont ils disposaient, ils ont imaginé des programmes originaux, faisant souvent intervenir le facteur action. Tetris en est l'exemple type et l'on connaît le succès qu'il a rencontré. Toutes les consoles du marché, de salon ou portable, ont été passées en revue, mais certaines (la Neo Geo, par exemple) n'apparaissent pas dans ce dossier, leur logithèque n'offrant rien dans le domaine qui nous intéresse. A chaque fois, nous avons proposé le ou parfois les programmes les plus marquants. Il est à noter que la majorité sont des conversions de jeux micro mais certaines créations consoles ne déméritent pas, loin de là.

COLUMNS

SEGA MASTER SYSTEM



Si l'offre en matière de jeux de réflexion sur Master System n'est guère abondante, cette console dispose cependant d'un remarquable titre déjà fort ancien, à savoir Columns. Le principe de jeu, comme la plupart des grands succès, est d'une extrême simplicité et s'apparente un peu à celui de Tetris. Des blocs tricolores tombent un à un du haut de l'écran. Le but consiste à réaliser des lignes de trois éléments au minimum de même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Pour cela, vous pouvez déplacer latéralement un bloc au cours de sa chute et, surtout, permuter les couleurs qui le constituent. Bien évidemment, à mesure des niveaux, la chute des blocs s'accélère, compliquant d'autant le challenge. Le jeu, déjà prenant en solitaire, devient totalement passionnant à deux. Les deux joueurs jouent simultanément sur un demi-écran. Chacun peut compliquer le challenge de son adversaire s'il parvient à constituer plus d'une ligne à la fois. La réalisation, si elle ne brille pas graphiquement, reste excellente. La jouabilité est parfaite, tant en mode solitaire qu'en challenge deux joueurs. Les options de départ sont assez complètes et permettent à chacun d'y trouver son compte. Une cartouche qui n'a pas pris une ride, malgré les années.

PUZZNIC

PC ENGINE HUCARD

Très à l'aise dans l'action, la PC Engine l'est moins dans le domaine des jeux de réflexion, tout en offrant cependant plusieurs titres intéressants. Nous avons retenu Puzznic, paru il y a bien longtemps et disponible aussi sur d'autres consoles et micros. Il s'agit cette fois d'un véritable jeu de réflexion. Le facteur temps a son importance, chaque tableau devant être réalisé en temps limité. De même, le jeu peut exiger une certaine synchronisation dans les tableaux supérieurs. Le but du jeu : faire glisser des pièces pour les assortir et les faire ainsi disparaître. Si cet assemblage est facile pour les paires, il en est tout autrement des triplés où les trois pièces doivent disparaître en même temps pour qu'aucune ne vous reste sur les bras. Pour compliquer le tout, cet assemblage est pris en compte non seulement sur des pièces immobilisées mais aussi sur des pièces en mouvement. Ainsi la chute d'une pièce provoque-t-elle la disparition du couple si elle passe à proximité de sa "compagne" au cours de sa descente, vous obligeant à recommencer le tableau s'il s'agissait d'un triplet (le dernier élément ne pouvant plus trouver d'élément jumeau). La progression de difficulté est remarquablement menée. Les premiers niveaux sont vraiment très faciles mais, assez vite, le challenge se complique de différentes façons: multiplication des triplés et, surtout, obstacles diversifiés. Le système de code évite fort heureusement de toujours reprendre le jeu au début. L'ergonomie est excellente, la manipulation des blocs s'effectuant de manière très naturelle. Un excellent casse-tête qui saura vous passionner de longues heures durant.

POPILS

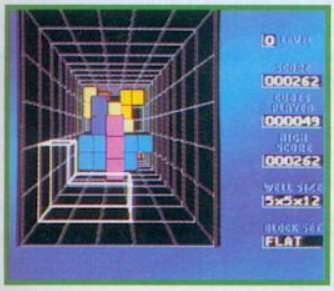
GAME GEAR

La ludothèque de la Game Gear est assez réduite dans le domaine des jeux de réflexion purs ou mêlés d'action. Elle dispose cependant de Chess Master (voir rubrique Game Boy) et d'un petit bijou, Popils, nominé d'ailleurs aux Tilt d'or 92. Ce

EH BIEN AINTENANT !

BLOCK OUT MEGADRIVE

En dépit de son succès et de la logithèque importante dont elle dispose, la Megadrive offre un choix somme toute limité dans ce domaine. Notre sélectionné, Block Out, n'en est pas moins d'un excellent niveau. Il s'agit d'une sorte de Tetris traité en mode 3D. A titre d'anecdote, signalons que cette adaptation ne doit rien au génial Russe, auteur de l'original. Celui-ci a en effet créé sa propre adaptation 3D de Tetris, Welltris, sublime mais moins connue que le programme dont nous parlons. Tout comme dans Tetris, des blocs de formes irrégulières tombent vers le bas de l'écran. Le but est ici de constituer non une ligne mais un "étage" ininterrompu. Pour cela, vous pourrez positionner votre pièce librement et, surtout, la faire pivoter dans tous les sens. L'ergonomie reste exemplaire pour ce type de jeu, assez difficile à traiter. L'impression de relief et de profondeur est parfaitement rendue et le "rainurage" des parois facilite grandement le positionnement des pièces. L'adoption d'une couleur spécifique pour chaque "étage du sol" permet de mieux juger des trous et de leur profondeur. La réponse au joystick est parfaite, ce qui est capital dans ce type de jeu. Block Out prend son intérêt maximal dans le jeu à deux, où les adversaires s'affrontent simultanément sur un demi-écran, sans le moindre problème d'ergonomie. Chaque étage complété induit une élévation correspondante de deux étages chez votre adversaire, ce qui ne manque pas de pimenter le challenge. Les options de départ, d'une grande richesse, permettent de configurer finement le jeu. Un logiciel prenant, surtout à deux.



jeu de puzzle original vous met dans la peau d'un héros qui doit délivrer sa fiancée. Pour cela, vous devrez casser certains éléments du décor: briques, dômes rouges, etc. A chaque destruction, la colonne constituée par les éléments sous-jacents descend d'une case. Vous devrez aussi contourner les différents pièges et, éventuellement, éviter ou assommer les diverses créatures qui se mettent de la partie à plus haut niveau. Chaque tableau doit souvent être mûrement réfléchi (le temps n'est ici nullement limité) avant de commencer, car certaines actions négatives ne pourront pas être rattrapées.

La progression de difficulté est très satisfaisante, tout comme la qualité de la réalisation: graphismes et animations sont mignons et la musique se révèle agréable. La recherche du meilleur trajet pour un même niveau (le nombre des actions est comptabilisé) et l'éditeur de tableaux prolongent encore la durée de vie de cette cartouche déjà riche de cent tableaux.
Un excellent jeu de casse-tête.

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

ZOOM

SPLASH LAKE

PC Engine CD-ROM

Bien que souvent sous-exploité, le support CD-ROM enrichit la logithèque de la PC Engine. Aussi avons-nous choisi un titre spécifique à ce support. Splash Lake, sous des dehors de jeu d'action, cache un jeu de réflexion absolument passionnant dans la lignée de Bombuzal. Le thème est le suivant: vous incarnez une poule qui se déplace sur une série de pontons. Cette poule est poursuivie par différentes créatures, plus ou moins vives et intelligentes. Votre moyen de défense consiste à piqueter certaines dalles du ponton de manière à l'effondrer (une zone du ponton s'écroule dès qu'elle n'est plus reliée à aucun pilier de soutien). Les créatures qui se trouvaient sur cette zone vont alors tomber à l'eau et se noyer. Mais attention, vous-même ne savez pas nager et il faudra donc vous garder de tomber aussi. La progression de difficulté est bien menée, avec un tableau spécial tous les dix niveaux, contenant souvent une créature coriace (par exemple, la chenille qui peut se raccrocher à la terre ferme par un seul segment). La réalisation est très agréable, avec quelques intermèdes animés et des musiques longues et variées. L'ergonomie est bonne mais aurait pu être améliorée pour les sauts. En revanche, le système de code judicieux trouve ici toute sa raison. Un excellent programme, même s'il ne tire pas parti de toutes les possibilités du support.

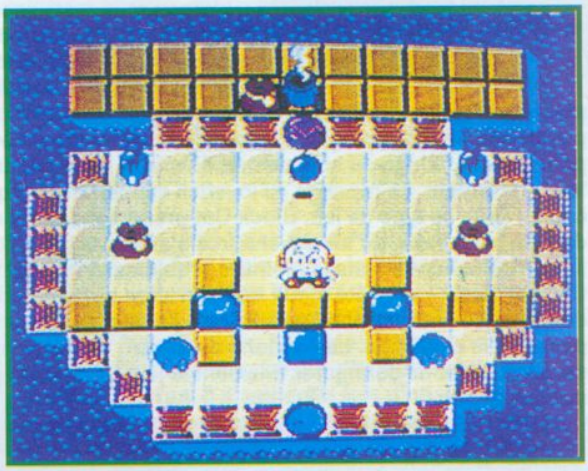
Dr MARIO • KICKLE CUBICLE

NES

Deux titres ont retenu tout particulièrement notre attention, sans que nous ayons pu les départager. Dr. Mario, Tilt d'or 92, n'est plus à présenter. Ce jeu, qui tire son inspiration à la fois de Tetris et de Columns, possède une richesse et une originalité propres. Il s'agit de nettoyer chaque tableau de ses virus. Pour cela, vous devrez constituer une ligne horizontale ou verticale de quatre éléments de même couleur (virus compris) à l'aide des gélules bicolores qui tombent du haut de l'écran. La réalisation est parfaite, combinant une excellente lisibilité, des animations complémentaires nombreuses et une bonne musique d'accompagnement. Le jeu à deux est encore plus génial. Les deux joueurs jouent simultanément sur un même écran scindé en deux, le contrôle ne s'en ressentant nullement. La création de plusieurs lignes simultanées envoie à l'adversaire quelques gélules dont il se serait bien passé. Un grand jeu d'action/réflexion.

Kickle Cubicle est aussi une réussite mais dans un domaine bien différent. Il s'agit d'un jeu de puzzle contenant toutefois une part d'action. Dans chaque tableau, vous devez récupérer les trois sacs magiques qui vous donneront accès au niveau supérieur. Mais pour les atteindre, vous devrez faire preuve de jugeote et construire un pont avec les moyens du bord. A mesure de votre progression, les dangers se multiplient, compliquant sérieusement le challenge.

Outre les difficultés du trajet, vous devrez compter avec les canons, les bombes incendiaires, les clowns tueurs, les pingouins roses et bien d'autres calamités. La réalisation est agréable mais les options continues limitent la durée de vie du programme. Kickle Cubicle n'en demeure pas moins prenant et vous fera passer d'excellents moments.



LEMMINGS

SUPER FAMICOM

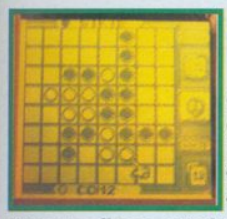
La Super Famicom ne brille guère dans le domaine des jeux de réflexion, sa jeunesse n'expliquant pas tout. Mais ceux qui désirent se décrasser les neurones pourront se tourner vers un excellent titre, Lemmings.

On ne présente plus ces petits rongeurs qui, victimes du mal de vivre, se précipitent vers le premier gouffre venu. Vous devrez les sauver en temps réel, utilisant au mieux les capacités qui sont mises à votre disposition: bloqueur, grimpeur, parachutiste, creuseur (dans le sens horizontal, vertical ou en diagonale), constructeur de pont ou encore bombe vivante. Chaque tableau recèle son lot de difficultés, la progression étant superbement menée.

Le jeu, passionnant en solitaire, devient carrément dément à deux, chacun jouant sur un demi-écran sans que la jouabilité n'en souffre. La réalisation est excellente avec, en particulier, un usage parfait des boutons du joystick aboutissant à un contrôle encore plus agréable qu'à la souris (ce qui n'est pas un mince exploit!). Une cartouche incontournable.

CHESS MASTER • OTHELLO

GAME BOY



Cette petite console portable est riche de nombreux titres de qualité. Nous avons sélectionné pour vous deux adaptations de jeux de plateau classiques. Chess Master est une version dédiée issue de la gamme des logiciels micro (dont le grand frère Chess Master 3000 est actuellement indétrôné). La cartouche est étonnante de qualité pour un programme disposant de si peu de place mémoire. Les options de configuration (niveau de jeu, mode professeur, retour arrière, résolution de mat, pendules, jeu en aveugle et bien d'autres encore) soutiendraient la comparaison avec celles d'une puissante version micro. Le niveau de jeu est tout aussi impressionnant. Certes, Chess Master ne tiendra pas plus de quelques instants face à Kasparov, mais il est de taille à affronter avec succès les joueurs débutants ou moyens et même les petits joueurs de club. La réalisation est du même niveau, avec même le recours à la digitalisation vocale en présentation! Le seul reproche concerne l'affichage, trop sombre, qui nécessite une bonne lumière pour être bien lisible. Une superbe cartouche, indispensable à tous les joueurs d'échecs.

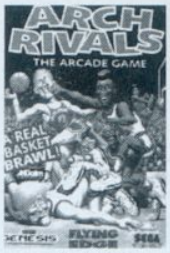
Le second programme, Othello, s'il est moins extraordinaire, ne démérite pas pour autant. Cette version du jeu de plateau bien connu vous permet de jouer contre le programme (quatre niveaux de force) ou contre un ami. Dans ce dernier cas, nul besoin de disposer d'une autre console. Chacun joue en alternance, le programme se chargeant seulement de vérifier la validité des coups. Le contrôle est excellent et la lisibilité parfaite. Seul petit reproche: le programme réfléchit trop longtemps à haut niveau, mais il est parfait pour les joueurs débutants ou occasionnels.

KLAX

LYNX

En dépit de son âge, Klax reste l'un des meilleurs choix sur cette console. Si le jeu rappelle un peu Columns, il s'en différencie suffisamment pour être original. Un tapis roulant vous apporte des briques de couleurs variées. A vous de les récupérer dans un "godet" (qui peut en contenir plusieurs), pour les redisposer ensuite. Le but consiste à réaliser des lignes unicolores de trois éléments au minimum, dans le sens horizontal, vertical ou en diagonale (appelés "klax" et beaucoup plus difficiles à réaliser). L'accès au niveau supérieur passe par la réalisation du contrat (score ou klax imposés). Au fur et à mesure des niveaux, la vitesse du tapis s'accélère, compliquant sérieusement le jeu. Vous pourrez heureusement disposer de quelques instants supplémentaires en renvoyant une brique sur le tapis. La réalisation est soignée: écran utilisé dans le sens vertical, jeu très lisible, voix digitalisées complémentaires. En revanche, la maniabilité au joystick aurait gagné à être améliorée ; malgré cela, le jeu reste prenant.

DOSSIER REALISE PAR JIMMY H.



ARCH RIVALS 395

SEGA MEGADRIVE

DESERT STRIKE	395
ROBOCOD	375
ICE HOCKEY	395
DRAGON FURY (DEVIL CRUSH US)	395
STEEL EMPIRE	395
OLYMPIC GOLD	425
SLAUGHTER SPORTS	449
D ROBINSON BASKET	449
ACTION REPLAY PRO	495

KRUSTY'S FUN HOUSE 395

LES NEWS !

APPELEZ NOUS POUR CONNAITRE LES NEWS AU JOUR LE JOUR !

Commandez par tél. (1) 42 94 06 09

Lundi à Samedi 11H-20H

SPLATTERHOUSE II	NC
LEMMINGS	NC
CADASH	NC
SIMPSONS BART VS SPACE	NC
ATOMIC RUNNER	NC
WORLD CLASS LEADERBOARD	NC
TERMINATOR	NC
CHUCK ROCK	NC

ARRIVAGE TOUTES LES 72 H !!!

PROMO D' ETE

BURNING FORCE	199
SUPER HANG ON	275
ALIEN STORM	299
DECAPPATTACK	275
PHELIOS	190
SUPER VOLLEY	299

MASTER SYSTEM

SONIC	299
MICKEY	299
MONACO GP	225
DONALD DUCK	NC
	...

CHRONOGAMES

SUPER FAMICOM (US)

PILOT WINGS	449	SMART BALL	475
TOP GEAR (TOP RACER)	449	SUPER BATTLETANK	475
RIVAL TURF (RUSHIN BEAT)	475	GUNFORCE	NC
KRUSTY 'S FUN HOUSE	475	OUT OF THIS WORLD	NC
ADDAMS FAMILY	475	ROBOCOP III	NC
WWF WRESTLEMANIA	475	HOOK	NC

BATMAN II 259

GAME BOY

GAME BOY+TETRIS+SMART BOY	690
PROTECTION SMARTBOY	99
LOUPE ECLAIRANTE	139
HUDSON HAWK	259
HOOK	259
TOP GUN	259
DUCK TALES	259
BUGS BUNNY II	259
ROGER RABBIT	259
TRACK MEET	259
TURN AND BURN	259
THE SIMPSONS	259
MEGAMAN II	259
PRINCE OF PERSIA	259
MISSILE COMMAND	259
ASTEROIDS	259
BEETLEJUICE	259
STAR SAVER	259
MICKEY DANG CHASE	259

TERMINATOR II 259

TINY TOON 259

KICK OFF 259

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

TITRES	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
PORT ET EMBALLAGES	+20F
TOTAL A PAYER JEUX ENVOYES COLISSIMO	

NOM,.....
PRENOM,.....
ADRESSE,.....
.....
CODE POSTAL,.....
VILLE,.....
TEL,.....

REGLEMENT :
O CHEQUE
O CCP O MANDAT LETTRE
O CONTRE REMBOURSEMENT +30F
O CARTE BLEUE :
NUMERO : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE EXPIRATION : ..../.....
SIGNATURE :

JE POSSEDE :
O GAMEBOY
O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE
O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM
O AUTRES,.....

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Young & Rubicam 92. Photo Zefa

BIENTOT SUR UNE PLAGE PRES DE CHEZ VOUS.

Plus de 25 tonnes et 380 chevaux de pur Super Nintendo. C'est le camion du Super Tour 92.

Et il est plein à craquer des toutes dernières consoles Super Nintendo et de Game Boy pour tester votre adresse cet été.

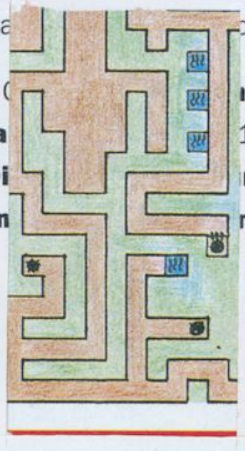
A cha[illegible]do organise une compétition Super Nintendo pour trouver le meilleur joueur.

Alors, ouvrez l'œil pour nous voir arriver sur votre plage. Et tapez le 3615 Nintendo ou écoutez la station locale NRJ pour avoir plus de détails.

Parce que là où le camion s'arrête, la fête commence.

Juillet : **Nice** (…)**e** 08/09 ; **Menton** 10/11 ; **Mandelieu** 12/13/14 ; **Sète** 16/17 ; **Canet-Plage** 18/19 ; **La Gra**(…)1 ; **Palavas** 22/23 ; **Le Tréport** 27/28 ; **Fort-Mahon** 29/30 ; **Dieppe** 31.

Août : **Di**(…)**rg** 02/03 ; **Biscarosse** 06/07 ; **Cap-Ferret** 08/09 ; **Andernos** 10/11/12 ; **An**(…)**n** 17/18 ; **Lacanau** 19/20 ; **Saint-Brévin-Les-Pins** 22/23 ; **Brest** 25/26.



NRJ

3615 Nintendo®

SHINING IN THE DARKNESS

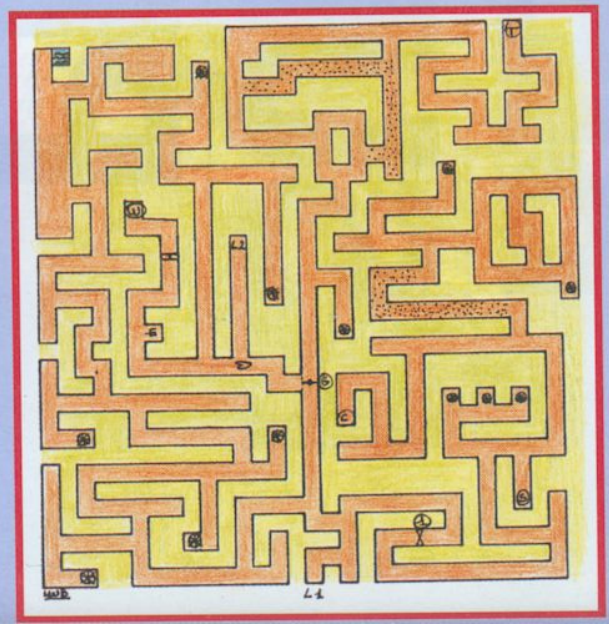
MEGADRIVE

La princesse de Thornwood et son fidèle protecteur, votre père, viennent de se faire enlever par l'infâme Dark Sol qui les retient prisonniers dans les oubliettes de son château. Le roi vous envoie au château afin que vous libériez sa fille. Lancez-vous dans ces terribles labyrinthes et arrachez la princesse des mains odieuses de Dark Sol.

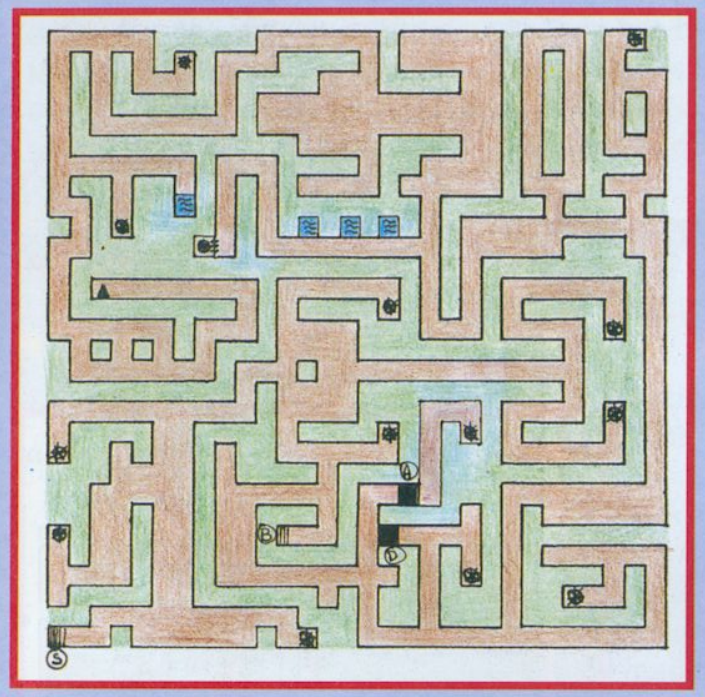
LABYRINTHE

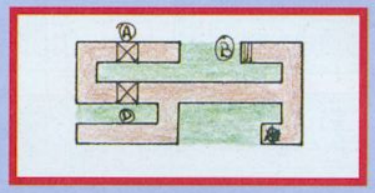
LE CRABE
votre premier ennemi sérieux.

Entrez dans ce labyrinthe principal qui donne accès à toutes les caves et au niveau 1. Au moyen des plans, emparez-vous des coffres et allez battre le Crabe qui, en perdant la vie, vous laissera la Royal Tyra. Dès cet instant, retournez au château où le roi vous remettra, en échange du bijou retenu par le Crabe, 200 gold et la Dwarf Key. Allez ensuite au village où vous trouverez Milo dans l'église et Pyra dans l'auberge. N'oubliez pas de vous équiper et de sauvegarder votre aventure.
Il est fort probable que vous échouiez de nombreuses fois avant de battre le Crabe. Ne vous découragez pas car, en recommençant plusieurs fois, vous allez monter de niveau et, ainsi, vous serez plus fort.



CAVE OF STRENGHT

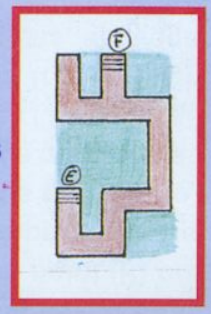


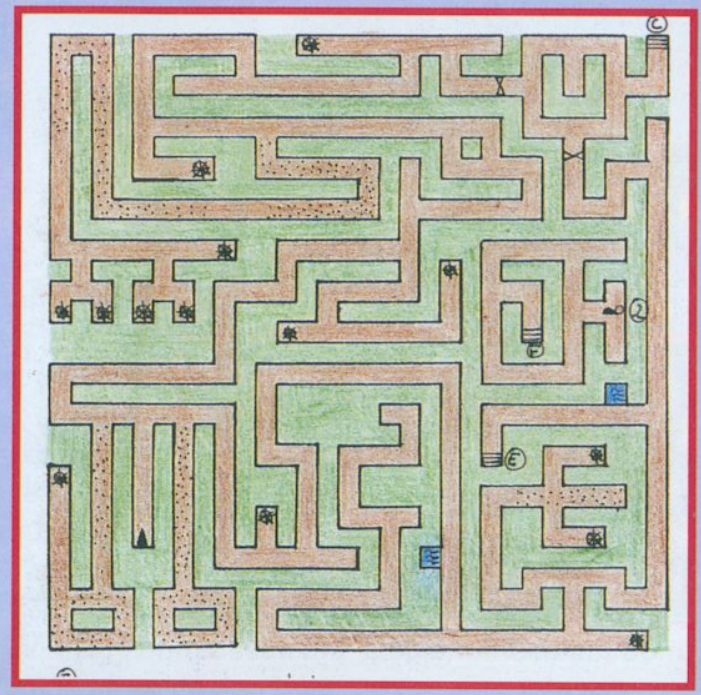


Partez pour le labyrinthe et dirigez-vous vers la porte (1) que vous ouvrirez au moyen de la Dwarf Key. Emparez-vous des coffres avant de pénétrer dans la "cave of Strenght" (S).
Dans cette cave, vous devez prendre les différents coffres et passer le Trial of Strenght pour vous retrouver devant la "cave of Strenght" où un nouveau passage conduit à la "cave of Courage".
Avant de vous lancer dans cette cave, revenez au village afin de vous équiper de sauvegardes.

CAVE OF COURAGE

Rendez-vous à la "cave of Courage", en passant par le labyrinthe. Dans cette dernière, en plus des coffres et Trial of Courage à passer, vous aurez à battre une Tortue. Tout comme le Crabe, ce monstre vous donnera un objet très important, l'Orb of Truth. Grâce à cet item, vous pourrez faire apparaître le Grimwall qui bloque le passage à la "cave of Truth", à la "cave of Wisdom" et à tous les niveaux. Cette Tortue se trouve au point (2).
Une fois de plus, vous aurez à revenir au village pour effectuer les tâches habituelles. Aussi, en allant au château, vous aurez la possibilité d'avoir des renseignements en interrogeant les différents conseillers qui entourent le roi fou d'inquiétude.





LES PERSONNAGES

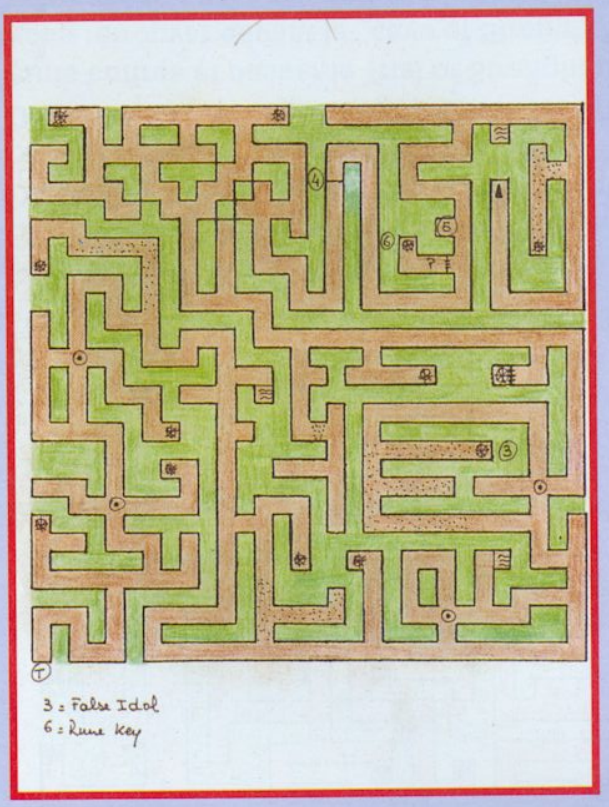
MILO
c'est un personnage de moyenne puissance mais qui est capable de se servir des sorts de magie assez puissants.

PYRA
la seule fille de l'expédition. Malgré sa faible force, elle détient une magie terrifiante.

VOUS
ce personnage que vous incarnez reste le plus puissant. Cependant, vous ne pourrez jamais utiliser de magie.

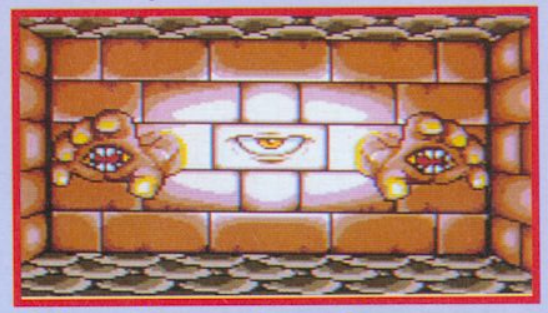
plan AVA le p

CAVE OF TRUTH



Maintenant, vous allez devoir affronter cette cave où la vérité et le mensonge ne font qu'un. Dans le labyrinthe principal, utilisez l'Orb of Truth au point (G). Instantanément, un monstre (Grimwall) apparaîtra. En le battant (il est conseillé de s'aider de sorts de magie), de nouveaux couloirs se révéleront, permettant ainsi le passage à la cave tout en évitant les limons, et en prenant tous les coffres.

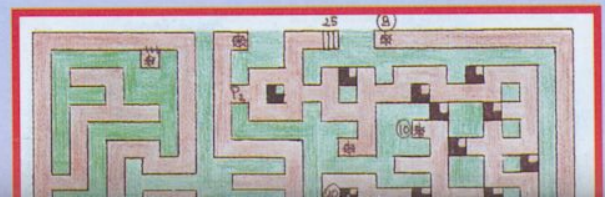
Une fois descendu, explorez de fond en comble cette cave. En ouvrant les différents coffres, vous allez trouver un item appelé False Idol au point (3). Lorsque vous arriverez au point (4), vous devrez utiliser l'Orb of Truth pour ouvrir le mur magique. Au-delà de celui-ci, vous rencontrerez la princesse prisonnière derrière une grille. Elle vous expliquera que vous pouvez la libérer en plaçant la False Idol au point (5) : faites ce qu'elle vous dit. Puis revenez au point (P) où se trouvait la princesse qui, malheureusement pour vous, n'est autre qu'un monstre qui veut votre mort. Battez-le et emparez-vous de la Rune Key enfermée dans un coffre derrière ce monstre, au point (6). Cette clef vous permettra l'accès à la "cave of Wisdom". Ensuite, passez le Trial of Truth et retournez au village. Faites vos achats, sauvegardez et vendez les armes, armures... qui sont moins performantes que votre équipement actuel. Avec l'argent gagné, achetez des objets essentiels comme Angel Feathers.

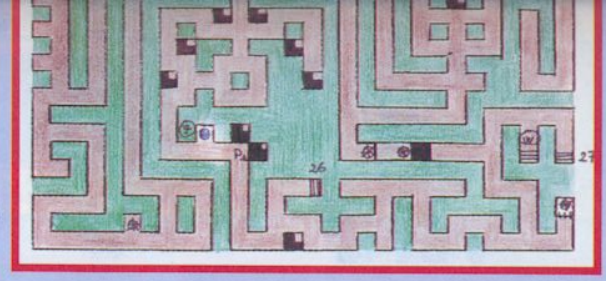


Grimwall vous barre le passage.

CAVE OF WISDOM

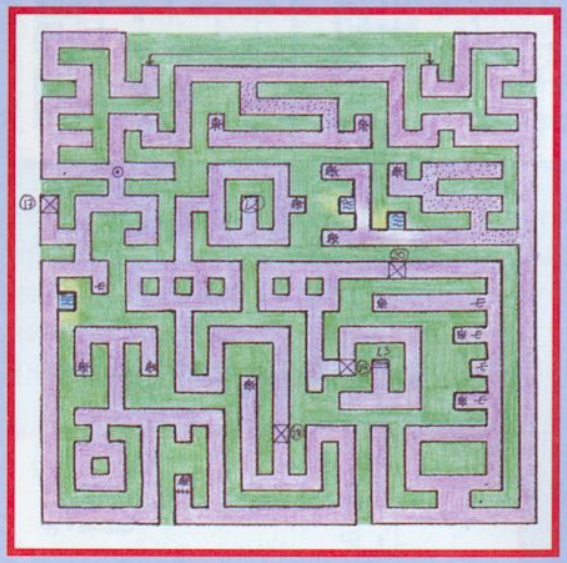
Pour cette cave, vous allez devoir vous armer de patience car de nombreuses fosses vous rendront fou de rage. Rendez-vous à l'entrée de la cave, en passant par le labyrinthe et en battant le Grimwall (G) qui se trouve au point (W). Ouvrez la porte grâce à la Rune Key. Dès que vous y êtes, partez à la recherche des coffres en évitant toutes les fosses qui vous font tomber dans des niveaux souterrains. Pour vous en sortitr servez-vous des plans (X, Y, Z). Dans le coffre (7), vous découvrirez la carte des fosses (Map 1) : le point (M1) de la carte représentant le point (P1) du plan*. Continuez à avancer et tombez volontairement dans la fosse (10). Vous arrivez au souterrain (W1). Remontez ensuite par l'escalier (M). Vous vous retrouvez au point (M'), puis allez prendre du Mithril Ore et le Dark Block aux points (9) et (10) avant de passer le Trial of Wisdom au point (11). Quand vous l'avez passé, retournez au château où on vous donnera de précieux renseignements. Puis allez au village pour faire quelques achats ainsi qu'une sauvegarde. Vous remarquez une



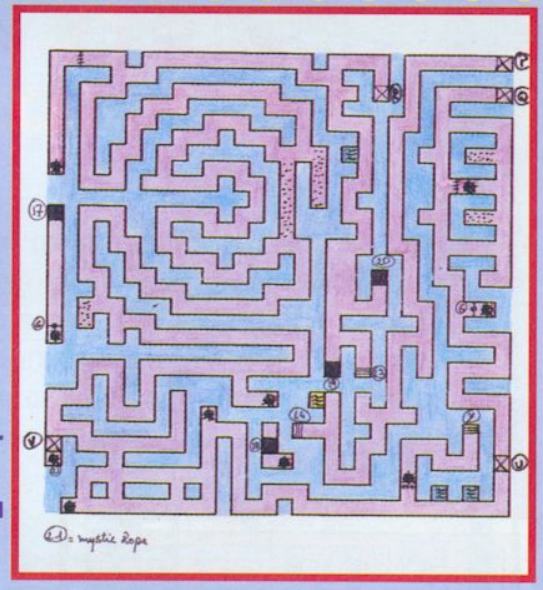


nouvelle boutique : Trader. Dans celle-ci, vous trouverez de nouvelles armes mais aussi, et surtout, la possibilité de faire forger des armes à partir de matières premières telles que le Mithril Ore. Vous ferez aussi réparer vos armes. Maintenant que vous avez fini toutes les caves, vous allez devoir affronter les différents niveaux de labyrinthe.

** Vous trouverez une Map 2 sur laquelle le point (M2) représente le point (P2) sur le plan.*



NIVEAUX 2-3



Allez au point (L2) où vous trouverez un téléporteur qui vous mènera au niveau 2. Dans ce dernier, vous devez partir à la recherche de tous les coffres et de l'escalier (L3) qui permet d'accéder au niveau 3 où vous aurez à faire les mêmes actions que dans le niveau précédent. Mais n'oubliez pas de retourner au village et au château où on vous dira le moyen de vous procurer le Médaillon. Après votre visite au château, allez à l'auberge et interrogez tout le monde : un des clients qui se trouvaient au château se transformera en Dark Sol et vous proposera de rejoindre les Forces de l'Obscurité. Répondez non, bien sûr, et retournez au château où on vous remettra le Médaillon. Cela ne sera possible qu'après avoir passé le niveau 3. Dans ces niveaux, vous trouverez de nombreuses nouvelles armes très intéressantes. Mais, pour vous en emparer, il faudra affronter de terribles et très puissants monstres. Vous trouverez aussi les armures de Lumière. Quand vous aurez passé ces deux niveaux, retournez au village pour les actions habituelles. Pensez à vous faire fabriquer de nouvelles armes au Trader.

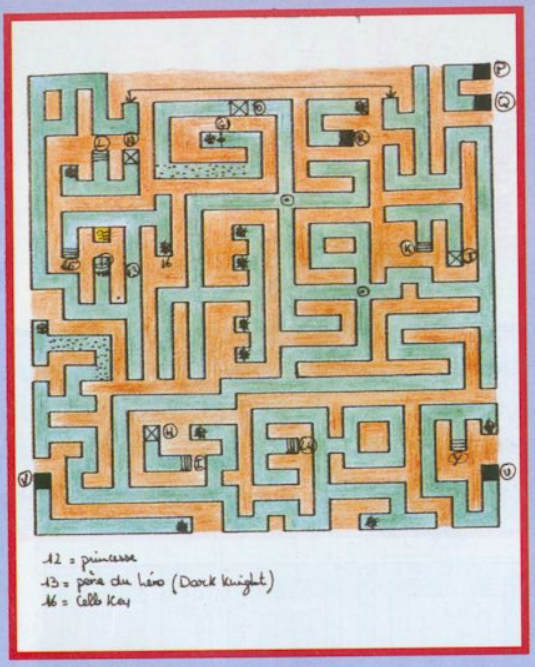
CONSEILS

Pour devenir plus fort, il est recommandé de vous faire des points d'expérience dans des caves inférieures au niveau où vous vous trouvez. Prenez l'habitude d'interroger tous les personnages rencontrés.

Chez les marchands d'armes, achetez de préférence les armes coûteuses qui seront rentabilisées durant les combats et de les faire essayer aux trois personnages.

Chez le forgeron, si vous faites forger une arme avec le Dark Block, en vous en servant, vous raterez quatre fois successivement puis vous ferez quatre Awersome Blow de suite.

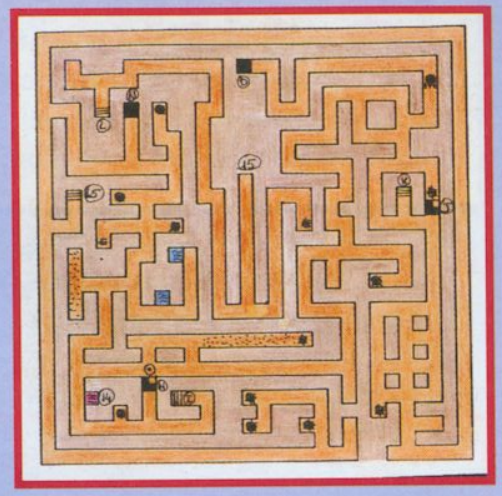
Rendez-vous aussi souvent que possible au château et à l'auberge pour dormir. Le forgeron vous demandera un jour de délai pour la fabrication des armes ; en attendant, allez dormir.



NIVEAU 4

Maintenant que vous avez le Médaillon, vous allez pouvoir recommencer au dernier niveau que vous avez exploré. Pour cela, il suffit d'utiliser le Médaillon dans l'un des bénitiers prévus à cet effet. Puis, quand vous voulez revenir à ce niveau, il faudra utiliser le Médaillon à n'importe quel endroit du jeu. Dans le niveau 4, prenez tous les coffres puis allez au point (12), où vous trouverez la princesse enfermée dans une cage. Pour la libérer, il faudra terrasser votre père qui a malheureusement regagné les forces du Mal. Une fois que vous l'aurez battu au point (13), libérez la princesse afin de la rendre au roi. Auparavant, n'oubliez surtout pas d'utiliser votre Médaillon. Allez au village. Avant de vous lancer dans la bataille contre Dark Sol, faites une sauvegarde et tout le reste.

NIVEAU 5



Si vous avez correctement pris tous les coffres, vous devriez être en possession de toutes les armes de Lumière (voir encadré). Dans ce cas, allez au château où on vous donnera des larmes. Allez au niveau 4 grâce au Médaillon et utilisez ces larmes sur le bénitier (14). Grâce à cela, vous êtes désormais un Light Knight et vous avez la possibilité de vous restaurer en passant devant ce bénitier. Partez au niveau 5. Servez-vous des plans pour prendre les coffres et partez pour vous confronter à Dark Sol au point (15). Pour le vaincre, il est conseillé de se servir très souvent des sorts de magie sans oublier de se restaurer grâce au sort heal de Milo.

LEGENDES

L1, L2, L3, L4, L5 : entrée des LEVEL 1, 2, 3 ...
: coffre
: trappes
: fosses (utilisez Mystic Rope)
: trou au plafond (utilisez Mystic Rope)
: tourniquet
: escalier
: garde
: bénitier
: bénitier d'or (utilisez MEDAILLON)
: bénitier magique (utilisez larme)
C, T, W, S : entrée caves Courage, Truth, Wisdom, Strenght.
: grille (utilisez Cell Key)
: Trial
: limon
: porte (utilisez DWARF'S KEY)
: porte (utilisez Rune Key)
: Grimwall (utilisez ORB of TRUTH)
: crabe

DEUX ASPECTS DE DARK SOL

MAGIES

les sorts offensifs
blaze
freeze
bolt
burst
desoul
blast
boost

Blaze.

les sorts défensifs
slow
sleep
muddle
screen

Bolt.

les sorts de guérison
heal
detox
revive

Demon Breath.

les sorts divers
view
peace
vision
quick

ESPACE 3 quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tél : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY
PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILLY	**239,00**	MARBLE MADNESS	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00	MEGAMAN 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALLEWAY	195,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MISSIL COMMAND	239,00
BASEBALL	**140,00**	MOTOCROSS	195,00
BATMAN	195,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NAVY SEALS	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NEMESIS 2	239,00
BEETLE JUICE	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BLADES OF STEEL	259,00	NINJA BOY	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
BUGS BUNNY 2	**239,00**	NINJA TURTLE 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	NINJA TURTLE	239,00
CHASE HQ	195,00	PACMAN	195,00
CHESSMASTER	239,00	**PIPE DREAM**	**140,00**
DAE DALIAN OPUS	**140,00**	PIT FIGHTER	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00	**PRINCE OF PERSIA**	**239,00**
DOUBLE DRAGON 2	239,00	**PUNISHER**	**239,00**
DOUBLE DRIBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	259,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	**ROGER RABBIT**	**239,00**
F1 SPIRIT	195,00	**SHANGHAI**	**140,00**
FACEBALL 2000	259,00	SIMPSONS	259,00
FASTEST LAP	239,00	SOCCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDERMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	**STAR TREK**	**239,00**
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	**TERMINATOR II**	**259,00**
GREMLINS 2	220,00	**THE FLASH**	**259,00**
HAL WRESTLING	**195,00**	**TINY TOON**	**239,00**
HOOK	**239,00**	TRADUCT. FRENCH-ENGLISH	299,00
HUDSON HAWK	**239,00**	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
		YOSHI	239,00

GAME GENIE POUR NES : 590F
GAME GENIE POUR MEGADRIVE : TEL

MEGA C.D.
+ ERNEST EVANS 2 590 F

ERNEST EVANS	**389,00**
HEAVY NOVA	**389,00**
SOL FEACE	**389,00**
WONDER DOG	**TEL**

MEGADRIVE JAPONAISE
MEGADRIVE + PERITEL 949 F
MEGADRIVE+PERITEL+QUACK SHOT 1 129 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	JAMES POND	345,00
AYRTON SENNA GP	465,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
BEAST WARRIORS	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARVEL LAND	285,00
DARIUS 2	345,00	MEGAPANEL	285,00
DARK CASTLE	**285,00**	MICKEY CASTLE	345,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	**425,00**	MOONWALKER	250,00
DECAP ATTACK	250,00	OLYMPIC GOLD	425,00
DESERT STRIKE	425,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DHANA	345,00	**PIT FIGHTER**	**385,00**
DRAGON EYES III	449,00	**POPULOUS**	**285,00**
EA ICE HOCKEY	**425,00**	ROAD RASH	385,00
EL VIENTO	400,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	449,00
F1 CIRCUS	**285,00**	**SONIC**	**345,00**
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPIDERMAN	250,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SPLATTERHOUSE 2	465,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	STEEL EMPIRE	449,00
FANTASIA	**285,00**	**STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE**	**345,00**
FATAL REWIND	345,00	SUPER REAL BASKET BALL	345,00
FERRARI GP	449,00	SUPER VOLLEY BALL	310,00
SUPER MONACO GP	**285,00**	TENNIS TOURNEMENT	449,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	**250,00**	TERMINATOR	465,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	THUNDERFORCE III	465,00
IMMORTAL	425,00	TOE JAM & EARL	385,00
J MONTANA 2	285,00	TOKI	425,00
J. MADDEN 92	425,00	**TURBO OUT RUN**	**425,00**

MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAISE MEGADRIVE JAPONAIS

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	**385,00**	**KID CHAMELEON**	**385,00**
ARROW FLASH	**190,00**	**MAGICAL HAT**	**150,00**
BLOCK OUT	**150,00**	**PHELIOS**	**190,00**
CRACK DOUWN	**150,00**	**QUACK SHOT DONALD**	**190,00**
DICK TRACY	**190,00**	**ROBOCOD**	**345,00**
GOLDEN AXE 2	**285,00**	**SAINT SWORD**	**190,00**
GYNOUG	**190,00**	**SWORD OF SWODAN**	**190,00**
HELL FIRE	**190,00**	**WANI WANI WORLD**	**190,00**
JEWEL MASTER	**190,00**	**WONDERBOY 3**	**150,00**
JORDAN VS BIRD	**345,00**	**XDR.**	**190,00**

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

SUPER NES USA
SUPER NES USA+MARIO 4
+ Prise péritel 1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	**390,00**
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA IIII	549,00
F ZERO	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
GRADIUS 3	**439,00**
HOME ALONE	549,00
JACK NICKLAUS	549,00
JOE & MAC	549,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	490,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	**439,00**
R P M RACING	549,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	549,00
RIVAL TURF	549,00
DRAKKEN	549,00
SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	549,00
STREET FIGHTER II	**690,00**
SUPER BATTLE TANK	549,00
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	**490,00**
SUPER WRESTLEMANIA	549,00
TOP GEAR	549,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00
TURTLES IV	590,00
ULTRA MAN	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	**590,00**

SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM +PRISE PERITEL 1 390 F
+1 CARTOUCHE AU CHOIX 1790 F
(SAUF STREET FIGHTER II)

ADVENTURE ISLAND	549,00
BATTLE BLAZE	549,00
BATTLE GRAND PRIX	549,00
CASTLEVANIA	490,00
CONTRA SPIRIT	**549,00**
GUNDAM 91	439,00
GRADIUS III	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	**TEL**
LEMMINGS	490,00
NEW 3D SIMULATION GOLF	590,00
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	390,00
PRINCE OF PERSIA	**TEL**
PRO SOCCER	490,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	**439,00**
RUSHING BEAT	**490,00**
SMASH TV	490,00
SOUL BLADER	299,00
STG	490,00
STREET FIGHTER II	**TEL**
SUPER ALESTE	590,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER DANK SHOOT	549,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	**TEL**
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER PIN BALL	**TEL**
SUPER R TYPE	439,00
SUPER VALIS	490,00
THUNDER SPIRIT	549,00
TOP RACER	**439,00**
TURTLES IV	590,00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE 199 F
permettant d'utiliser les cartouches US et japonnaises !

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR
GAME GEAR + SONIC 1 090 F - GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00	SHINOBI	245,00
BUSTER BALL	245,00	SLIDER	245,00
CHESS MASTER	245,00	**SONIC**	**245,00**
DONALD DUCK	**190,00**	SPIDERMAN	265,00
MICKEY...ILLUSION	245,00	SUPER KICK OFF	245,00
MONSTER WORLD 2	**245,00**	SUPER MONACO	215,00
OLYMPIC GOLD	265,00	WONDER BOY	215,00
OUT RUN	190,00		
SHANGHAI II	245,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... VILLE : .....
AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :
SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
MEGADRIVE ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

Mode de paiement :
☐ Chèque bancaire
☐ Contre-remboursement +35 F
☐ carte bleue
Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+11

Prix valables sauf erreurs d'impression -toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

REVIEW

Ma vie est un enfer! Depuis que j'ai accepté ce nouveau job, je n'ai plus une minute à moi! Ma sœur, la fée Clochette, s'en est mieux tirée que moi: elle a tourné dans le film de Spielberg, Hook, et joue les starlettes à Cannes. Moi, la fée Castagnette, je n'ai hérité que de la version Super Famicom. C'est déjà pas mal, me direz-vous, et notre troisième sœur, la fée Clé-à-molette, a dû se contenter de la version monochrome Game Boy ! Je n'ai pas à me plaindre de ce nouveau travail. Je suis même un des personnages clé du jeu. C'est moi qui permet à Peter de voler dans les airs, le ravitaillant à chacune de nos rencontres. Il faut dire que ce dernier ne chôme pas: après le rapt de ses enfants par l'ignoble capitaine Crochet, je l'ai conduit ici, au pays de Neverland. Il doit délivrer les Enfants Perdus, secourir ses rejetons et mettre fin à la carrière de Crochet à travers un périple qui lui fera faire tout le tour de l'île. Pour cela, il doit plus compter sur son habileté à sauter de plate-forme en corniche que sur les bonus qu'il peut ramasser.

Non, mon problème vient plutôt des horaires: je trime du matin jusqu'au soir. Si quelqu'un décide de brancher sa Super Famicom pour se faire une petite partie de Hook, je dois être là, fidèle au poste, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit! Je crois que je vais prendre quelques jours de vacances et me faire remplacer par la fée Saperlipopette!

Pour passer la première étape, il vous faudra triompher d'un duel avec Lupio, le chef de la bande des Garçons Perdus.

Attention aux ballons dirigeables qui se promènent un peu partout.

Les tunnels de la montagne sont, à première vue, une piste d'entraînement idéale pour planche à roulettes!

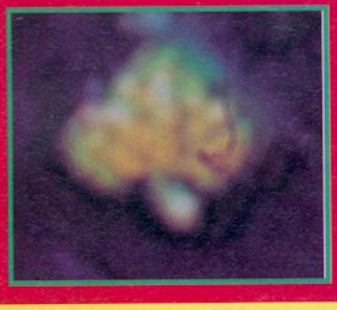
COMMENTAIRE

KANEDA KAN

Hook dispose d'une excellente réalisation. Les décors sont superbes et surtout très variés. Chacune des étapes, qui vous feront parcourir le tour de l'île jusqu'au port où est ancré le trois-mâts du capitaine Crochet, est différente des précédentes. Vous visiterez le fond des océans, des cavernes, vous traverserez des bois et des déserts, vous essaierez de ne pas vous noyer en pleine mer... A chaque fois que vous aborderez un nouveau niveau, les conditions climatiques changent et vous aurez droit à une chute de feuilles d'arbre, à une averse, une tempête de neige... De même, l'animation des sprites est d'une qualité fantastique. Peter bondit comme un chevreau, exécute des roulades avant, lutte avec sa dague ou s'envole dans les airs.

Lors de la traversée d'un détroit à la nage, une sirène apparaît pour vous soutenir si vous commencez à perdre pied et à couler!

BONUS ▲▼▲ BONUS ▲▼▲ BONU



La feuille d'arbre vous permet d'augmenter votre "Power" qui correspond à votre vie.

La pomme regonfle toutes vos feuilles d'arbre d'un seul coup.

HOOK

AU VOLEUR!

Pour Crochet, l'heure de la revanche a sonné! Il réussit à enlever vos deux enfants.

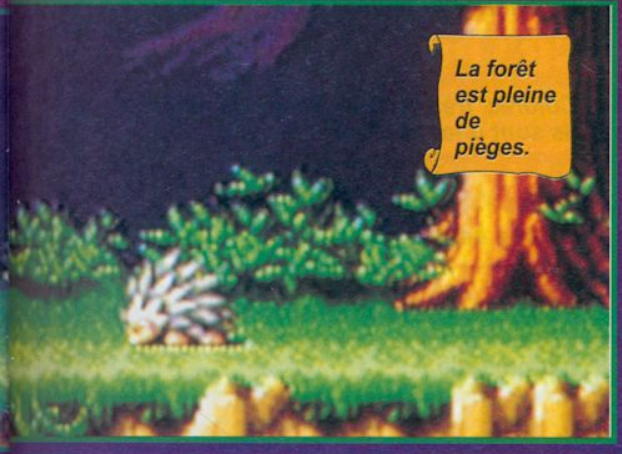
AU VOLEUR!

Le navire du capitaine Crochet rôde sur la ville endormie.

Inconscient du danger, vous souhaitez bonne nuit à vos rejetons.

Mais ceux-ci sont enlevés par Hook.

"Castagnette" vous convainc par la force de venir les sauver!



La forêt est pleine de pièges.

De temps en temps, vous rencontrerez la fée Clochette, ou plutôt fée Castagnette, en "vol stationnaire". Si vous vous placez en dessous d'elle, elle rechargera votre réserve d'énergie qui vous permet de voler.

Les tigres lancent des anneaux d'énergie. Ne cherchez pas à les détruire mais contournez-les simplement.

BONUS ▲▼▲ BONUS ▲▼▲ BONUS ▲▼▲

Les cerises ne vous regonflent votre niveau que d'une feuille.

Augmentent vos forces.

Remplace votre petite dague par un sabre d'abordage.

Chaque rond rouge un peu plus gros correspond à une étape, un niveau de jeu. Vous devez bien sûr les terminer toutes avant d'arriver jusqu'au bateau du capitaine Crochet pour le combat ultime!

Hook

EDITEUR : EPIC/SONY
PRIX : F
DISPONIBILITE : JUILLET AU JAPON
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

Avant de réussir à toucher suffisamment de fois le petit démon qui jaillit des arbres, vous risquez de vous prendre une série de coups de poing en pleine tête.

COMMENTAIRE

BANANA "LUPIO" SAN

Certes la réalisation de cette cartouche est très bonne. Et pour cause ! L'équipe qui a réalisé la version SFC de Chomakaimura (Super Ghouls'n Ghosts) pour Capcom a été récupérée par Sony et a signé cette conversion! C'est également la preuve qu'il ne suffit pas d'avoir de bons programmeurs pour faire un Méga-Hit, mais qu'il faut également avoir un concept de jeu et un scénario solide! C'est certainement ce qui fait le plus défaut à Hook. Il s'agit d'un jeu de plates-formes, certes, mais sans innovations ni réelles surprises. En fait, pendant tout le jeu, il s'agit de sauter ou d'appuyer sur le bouton de tir au bon moment. Beaucoup trop répétitif pour être passionnant, Hook est superbe mais manque d'ambition!

Sautez au bon moment pour éviter les rochers qui dévalent la pente et allez régler son compte au petit malin qui vous prend pour une quille!

PRESENTATION 87%

Une petite animation vous montre le rapt de Magie et Jacky par l'infâme Hook, ainsi que l'enlèvement de Peter par la fée Clochette (ou plutôt Castagnette!).

GRAPHISME 92%

Colorés, très variés suivant les niveaux, ils sont une réussite.

ANIMATION 89%

De très bonne qualité!

BANDE-SON 74%

Elle est plutôt du genre orchestre philharmonique!

JOUABILITE 89%

Peter répond au doigt et à l'œil.

DUREE DE VIE 43%

Il faut faire le même genre de choses à chaque niveau: il n'y a que les décors qui changent vraiment!

INTERET 72%

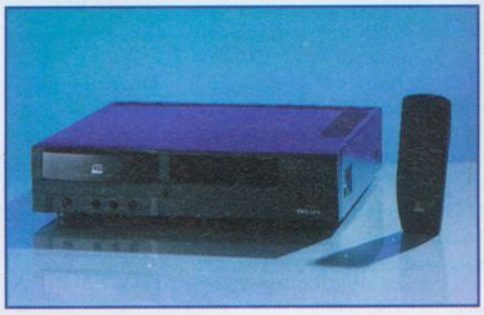
Une réalisation excellente, mais l'action est répétitive, et le jeu en devient un peu lassant!

AUTOUR DE

DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS !

**Voici déjà quelques échos.
D'autres informations
dans les prochains numéros...**

LE CONCOURS DE SCÉNARIO



Le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif...
Il faut intégrer une "histoire" à un système
d'arborescence d'un logiciel...
Pour contribuer à dynamiser la création française,
MICRO KID'S, en collaboration avec TILT et CONSOLES +,
a décidé d'organiser un grand concours de scénario de jeux vidéo.
Ce concours, placé sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE LA CULTURE,
a aussi pour mécène PHILIPS INTERACTIVE MEDIA SYSTEM.

LES PRIX :

Le gagnant de la catégorie "senior" recevra une bourse de 30 000 francs, et signera une convention de développement avec PHILIPS en vue de l'édition sur CD-I. du jeu primé. Le gagnant de la catégorie "junior" gagnera un ordinateur.

Nous avons reçu plus de 200 sujets de scénario, parmi lesquels nous en avons selectionné 16 dans la catégorie "senior" et 6 dans la catégorie "junior". Les concurrents se sont montrés très créatifs et JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE, pendant l'émission MICRO KID'S, chaque semaine, évoque tour à tour les projets selectionnés. A l'heure où nous imprimons, le jury (composé de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs) délibère et les résultats seront proclamés à la rentrée 92-93.

L'UNIVERSITÉ D' AUTOMNE

Une université d'automne sur l'interactivité, le CD-I. et les jeux vidéo, est à l'étude au sein du MINISTÈRE DE LA CULTURE et le projet sera mis en œuvre en collaboration avec MICRO KID'S.
Son principal objectif sera, notamment, de tenter de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique de ces divers concepts.
L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce domaine d'investigation.

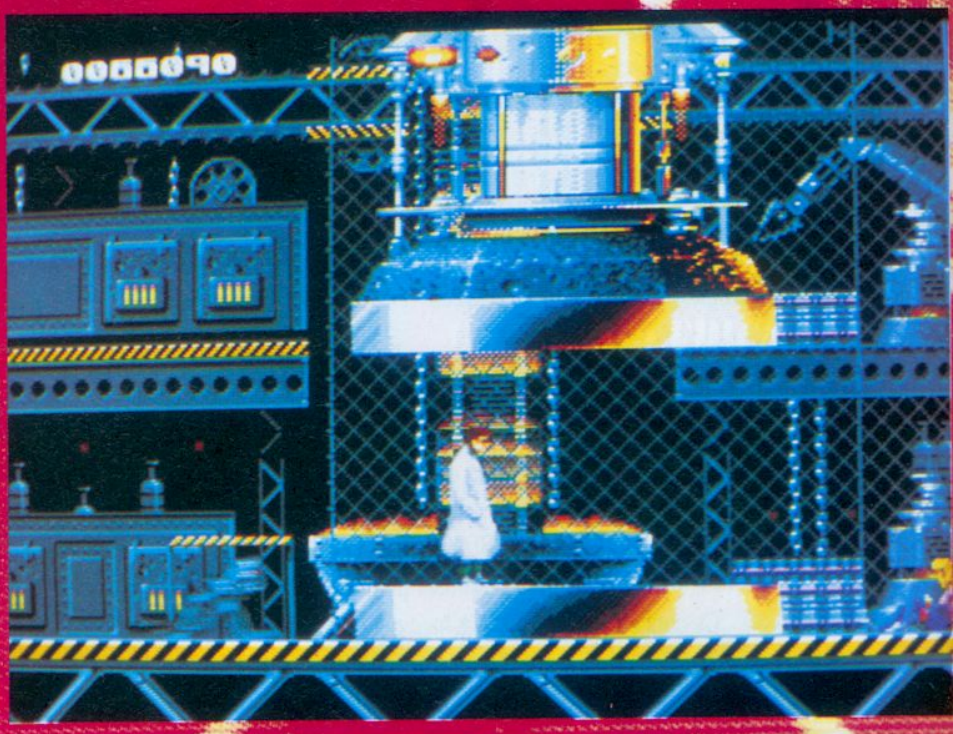
LE SUPER TROPHÉE MICRO KID'S

Parmi les récompenses attribuées par TILT avec les "TILT D'OR", et par GÉNÉRATION 4 avec les "4 D'OR", les téléspectateurs de FR3 pourront décerner leurs trophées :
Le SUPER TROPHÉE CONSOLE, le SUPER TROPHÉE MICRO, et le SUPER TROPHÉE ÉDITEUR.
Les trophées seront des **MICRO KID'S D'OR !!!**

LES PRODUITS DÉRIVÉS

Le pin's clignotant, les tee shirts, le disque de toutes les musiques de l'émission, l'Atari ST MICRO KID'S sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
Mais aussi par correspondance à la boutique de MICRO KID'S.
Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !

Nous sommes en 2029, la guerre opposant les humains aux machines touche à sa fin. Cet holocauste fut causé à l'origine par le réseau défensif Skynet, un système d'intelligence artificielle qui trouva que le meilleur moyen de protéger la planète consistait en l'éradication du genre humain pour le remplacer par des robots. C'est ainsi qu'une guerre nucléaire, tuant des millions de personnes, éclata, et partout les machines pourchassèrent les survivants, Megadrive et brosses à dents électriques se tournèrent contre eux également... Heureusement pour nous, un humain, John Connor, était prêt à devenir le leader des rebelles. Pour s'assurer une victoire définitive, Skynet décida d'envoyer dans le passé un super cyborg, le Terminator, pour tuer Sarah, la mère de John Connor. Ce dernier, ayant eu vent de ce plan, envoya un de ses hommes pour protéger sa mère. Dans cette adaptation longuement attendue du film, vous jouez donc le rôle de Kyle Reese. Votre job est de détruire l'ignoble Terminator et de sauver ainsi Sarah d'une mort peu enviable. Ce jeu de plates-formes mâtiné de shoot-them-up est composé de 4 niveaux, chacun étant vaguement basé sur une scène du film.



TERMIN

Le niveau 1 se passe dans le futur. Kyle infiltre une base Skynet et va rencontrer un tank télécommandé. Si la machine est montrueuse, il est assez simple d'en venir à bout. Reculez tant que celle-ci avance vers vous puis foncez vers elle alors qu'elle amorce un mouvement de recul. Placez-vous le plus près possible de ses chenilles en évitant ses tirs laser. Bombardez-la de grenades. Vous pénétrez ensuite dans la base où vous trouverez un pistolet automatique qui se trouve à gauche.

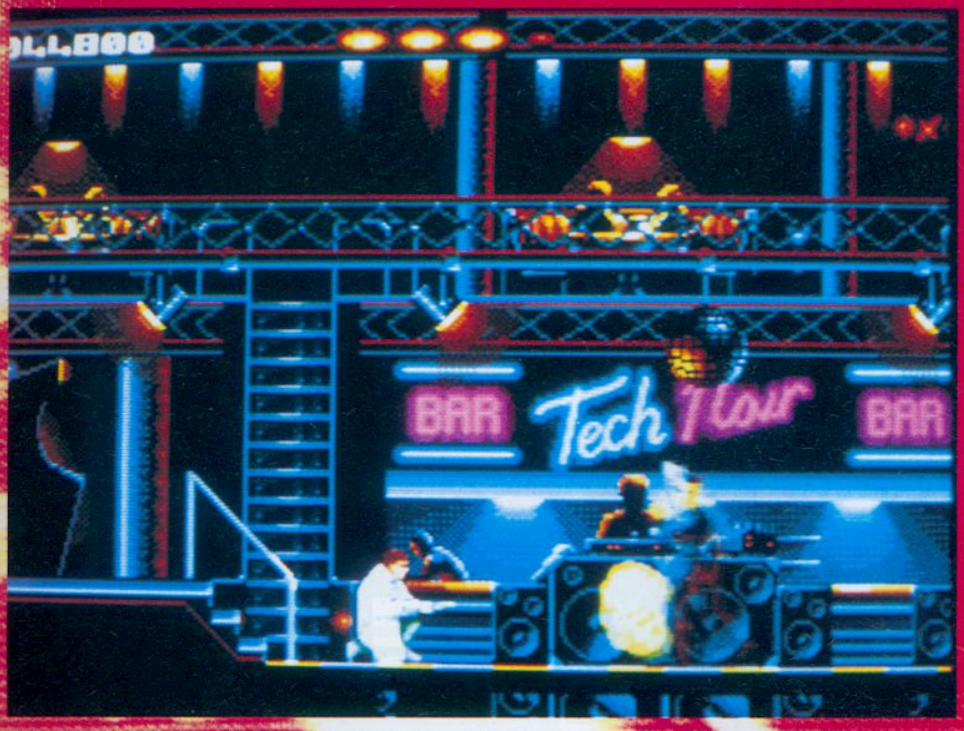
Le niveau 2 se déroule de nos jours à Los Angeles. Kyle doit trouver une cabine téléphonique, il pourra alors chercher l'adresse de Sarah dans un bottin. Il doit ensuite foncer dans un night-club pour empêcher le Terminator de réaliser ses desseins. Durant tout ce niveau, la police est aux trousses de Kyle. Avec 5 bastos bien placées, vous en descendrez un mais celui-ci ne sera que sonné et se relèvera.

▲ *Kyle Reese a localisé Sarah dans un bar high-tech.*

Le niveau 3 a pour cadre un poste de police de Los Angeles. Les policiers ont arrêté Kyle. Celui-ci doit s'échapper avant que le Terminator fasse une descente dans le poste pour supprimer Sarah. Votre progression est arrêtée par les flics. En fin de niveau, nouveau face-à-face avec le Terminator. Il faudra une vingtaine de coups pour l'estourbir.

▲ *Kyle recherche Sarah dans le poste de police. Mais le Terminator est sur le point d'arriver avant lui!*

Le dernier niveau se joue dans une usine désaffectée. Le Terminator a été amoché par l'explosion d'un camion-citerne rempli de pétrole. Son enveloppe humaine a disparue. Kyle doit utiliser sa puissance de feu pour repousser le cyborg vers une presse hydraulique (seul moyen à votre disposition pour l'éliminer). Faites attention, si vous amochez trop le méchant, il perdra une partie de son corps et vous ne pourrez plus l'atteindre avec votre arme. Il sera alors très difficile de l'éviter.



ATOR

Reese atteint la machine à voyager dans le temps de Skynet. Le Terminator est déjà passé, et il suffit d'uti ser la machine pour pouvoir le suivre. ▼

Reese, sur les toits du poste de police, est à la recherche de la pièce où est enfermée Sarah. Ici, le Terminator et les policiers lui poseront moult problèmes. ▼

COMMENTAIRE

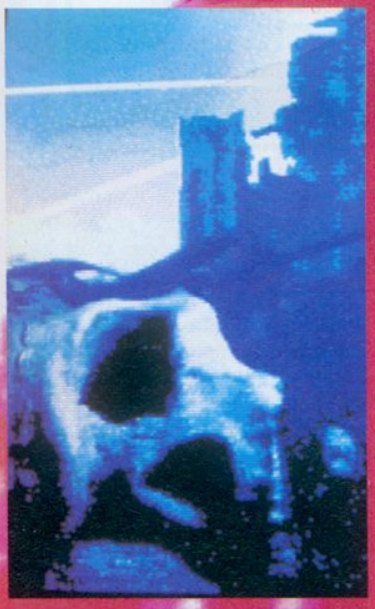
JULIAN

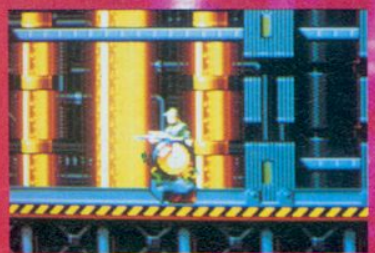
L'un de mes films préférés arrive finalement sur Megadrive et s'il offre des graphismes et une bande sonore absolument brillants, il manque cruellement de consistance. A mon avis, le problème est qu'il n'y a que 4 niveaux de jeu et qu'il est assez facile d'en venir à bout: un peu moins d'une heure pour visiter tout le jeu dans son mode de difficulté le plus facile et seulement quelques heures de pratique sont nécessaires dans le mode le plus dur. Ce gros défaut mis à part, le jeu est vraiment fun! Les graphismes, les animations et les musiques sont réellement enthousiasmants et procurent au jeu une atmosphère angoissante. Mais en terminant si rapidement, on reste sur sa faim et on aurait aimé avoir quelques niveaux de jeu supplémentaires. Seuls les joueurs débutants trouveront leur compte dans l'achat de cette cartouche.

REVIEW

Kyle Reese parcourt les rues de Los Angeles. ▼

▲ *Kyle Reese fait face aux cyborgs de la série 101, dans de nombreux duels à l'arme automatique. Il suffira de 5 ou 6 coups pour arrêter momentanément ces machines de la mort. Vous pourrez aussi, dans certains cas, sauter au-dessus de leur tête pour avancer plus rapidement, mais cela est assez périlleux.*





COMMENTAIRE

RAD

Ma première impression fut excellente! Les scènes digitalisées du film et la bonne reprise de son thème musical m'ont vraiment séduit. Les graphismes sont spectaculaires, sombres, atmosphériques, très détaillés et bien animés. Certains effets sonores et la plupart des musiques sont épatants alors que d'autres sont nettement moins réussis. Cependant, l'excellente tenue des graphismes, par exemple, ne sauve pas Terminator de la médiocrité. Même avec le plus haut niveau de difficulté, la première partie du jeu n'offre que peu de challenges. Le jeu devient presque trop facile une fois que Kyle a pu récupérer une arme automatique et ce dès le début du premier niveau. Et finir le jeu dans son intégralité ne demande que quelques heures de pratique (même si vous n'êtes pas un dieu du paddle) dans son niveau de difficulté le plus élevé. Après avoir fini le jeu une première fois, on n'a pas envie d'y revenir, malgré l'action intense et défoulante. Bon, les inconditionnels d'Arnold seront quand même contents de posséder cette cartouche à conserver comme une pièce de collection, sinon je ne vois pas.

EDITEUR : VIRGIN
PRIX : —
DISPONIBILITE : AOUT
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 94%

Superbe intro, très bonne présentation générale du jeu.

GRAPHISME 95%

Sprites composant des animations parmi les meilleures vues sur Megadrive. Le tout servi sur de très bons décors.

BANDE-SON 82%

Des musiques et effets sonores excellents. Quelques-uns moins bons aussi.

JOUABILITE 82%

Bonne jouabilité générale. On regrette qu'après le premier niveau l'action devienne un peu répétitive.

DUREE DE VIE 60%

Les pros du paddle termineront vite le jeu malgré ses 4 niveaux de difficulté.

INTERET 81%

Les fans du Terminator ne peuvent faire l'impasse sur cette superbe conversion du film. A ce titre, cette cartouche pourrait bien devenir un véritable collector.

GAME GEAR à 1290 F

GAME GEAR + Columns + Sonic

ou

GAME GEAR + Columns + Master Gear + Loupe

GAME GEAR + Columns + Sonic + Master Gear + Loupe **1490 F**

Super Kick Off	295f	Columns	245f	Fantastic		Strategy "G"	245f
Aerial Assault	225f	Fray	275f	Navigation	245f	Super Monaco	
Halley Wars	275f	Heavy Weight		Olympic Gold	295f	GP 2	275f
Buster Ball	245f	Champ.	245f	Ryu Kyu	245f	Donald Duck	295f

Battery Pack pour Game Gear 349 frs (Chargeur + Alimentation)

ShootAgain

145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tél : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00 sans interruption. Métro Crimée.

Pack MEGADRIVE WALT DISNEY

MEGADRIVE Jap. + Mickey Mouse + Quackshot (Donald) **1290 F**

SD Valis	269 F	Turbo Out Run	229 F
Double Dragon II	319 F	Slime World	269 F
Runark	269 F	F1 Hero MD	349 F
Thunder		Galaxy Force 2	349 F
Pro wrestling	275 F	Beast Warriors	299 F

PROMO D'ETE !

Battle Mania	429 F	Kabuki Soldier	429 F	Thunder Fox	399 F
Crude Busters	449 F	Magical Boy	399 F	Valis	449 F
Dahna	429 F	Magical Guy	349 F	Wani Wani World	399 F
F1 Grand Prix	449 F	Olympic Gold	490 F	Where In Time...	449 F
Fantasia	429 F	Out Run	429 F	Wonder Boy 5	449 F
Fire Mustang	429 F	Quack Shot (Donald)	429 F	Y's 3	449 F
Golden Axe II	429 F	Rent a Hero	399 F	Mais aussi bien d'autre titres,	
Grand Slam	429 F	Steel Empire	429 F	renseignez-vous...	

MEGA NEWS

David Robinson Basket Ball	449f	Grey Lancer	429f
Chelnov	429f	Pat Robinson	449f
Thunder Force IV	449f	Europeen Cup Soccer	490f
Splatter House 2	449f	Chuck Rock	490f
Side Pocket	429f	Super Monaco GP 2	449f
Tazmania	449f	King Salmon	449f
Cadash	429f	Lemmings	449f
Krusty's Fun House	449f	Smatch TV	449f
Arch Rival	449f	Terminator	449f
Twinkle Tail	429f	USA Basket Ball	449f
		Fantastic Navigation	399f

DU NOUVEAU POUR AMSTRAD !

Des "MINI ENCEINTES ACTIVES" pour adaptateur AMSTRAD

299 Frs LA PAIRE

249 Frs L'ADAPTATEUR POUR AMSTRAD*

499 Frs L'ADAPTATEUR AMSTRAD* + LA PAIRE D'ENCEINTES...

*Ne fonctionne pas sur 6128+.

CORE GRAFX

Soldier Blade		399 f
Labyrinth Island Special		399 f
Zero Wings	CD Rom	449 f
Panza Kick Boxing	Super CD Rom	449 f
Ramna 1/2 III	Super CD Rom	449 f
Space Fantazy Zone	Super CD Rom	449 f

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad et Atari sont des marques deposees. Sonic est un personnage depose par Sega. Megadrive, Game Gear, Super Famicom, Super Nintendo, Game Boy, Core Grafx, Neo Geo, PC Engine GT, Super Grafx, Lynx, Mega CD sont des produits deposes. Photos non contractuelles. Prix revisables sans preavis. Offre dans la limite des stocks disponibles. Le Game key n'est pas un produit Nintendo et n'est pas fabrique sous license Nintendo, il est fabrique a Hong kong

LES NEWS DISPOS, LES PREVIEWS, LE CLUB D'ECHANGES !
Retrouvez les rubriques "Que choisir ?", "Jeux d'occasions*", "La Promo du Mois"
GAGNEZ UN MEGA CD, UNE MEGADRIVE ET DES PIN'S SHOOT AGAIN !!!

SUPER FAMICOM **1690 F**

Super Famicom + Péritel + 2 Manettes + Alimentation

Teenage Mutant Ninja Turtl

DEMENT !!!

OFFRE EXCEPTIONNELLE, pour tout achat de 2 jeux Super Famicom, Shoot Again vous offre **L'ADAPTATEUR UNIVERSEL** d'une valeur de **99 Frs.** Il permet l'utilisation des jeux japonais et américains sur Super Nintendo. Cet adaptateur vous permettra aussi de passer des jeux Super Nintendo sur une Super Famicom.

Actraiser	395 F	Joe And Mac	590 F	Soccer	490 F
Aera 88	545 F	Pilot Wings	590 F	Super Mario World	490 F
Arthur Quest	590 F	Pro Football	590 F	Super Valis	590 F
Battle Blaze	590 F	Rocketeer	590 F	Thunder Spirit	590 F
Battle Grand Prix	*590 F*	*RPM Racing*	*590 F*	*Top Racer*	*590 F*
F1 Grand Prix	590 F	S.T.G	590 F	Xardrion	590 F
Final Fight Guy	590 F	Super Formation		Zelda III	590 F

SUPER NEWS

Super Battle Tank	590f	Super Bowling	590f
Arcana	590f	F1 Super Driving	590f
Space Football	590f	Hook	590f
Parodius	590f	Spindizi World	545f
Camel Try	545f	Phalanx	545f
Astral Bout	545f	Prince Of Persia	590f
Super Dunk Shot	590f	Super F1 Circus	545f
TMNT 4	590f	Super Pinball	590f
Blazon	545f	Dina Wars	590f
Metal Jack	590f		

☆TOP 10 U.S☆

☆ENFIN LES 10 MEILLEURS TITRES DISPONIBLES EN FRANCE POUR VOTRE CONSOLE NINTENDO N.E.S☆

GAME KE
245 FRS

Robocop 2	475F	Batman, the return of Joker	475F	Hudson Hawk	47
Untouchables	395F	Mad Max	395F	Castelvania III	39
Addams family	475F	Mega Man IV	475F	TMNT III	47
				Total Recall	39

Ces jeux fonctionnent sur NE française, avec le Game Key

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PA

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

Ville..... Code postal.....

Téléphone..... Date.....

C.B. n° : | | | | | | | | | | | | | | | | Date d'ex : | | |

Je désire commander le matériel suivan

Qté	Désignation	Pri
	Pensez à commander par téléphone	

Participation au frais de port et d'emballage 30

C+ 11 MONTANT TOTAL : .....

Je joins à ma commande : ❑un chéque, ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre, ❑Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre RemBoursemenT à ma comma

Je possède un(e) : Megadrive ❑, Master system I ou II ❑, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Neo geo ❑, Autre

GLEYLANCER

Et paf ! il a fallu que ça tombe sur vous ! Alors que vous étiez bien tranquillement en train de "rêvasser", une nouvelle est arrivée : l'ennemi passe à l'attaque à travers toute la galaxie, et en tant que pilote d'une des avancées, vous allez être aux premières loges des combats ! Dire que vous aviez choisi ce coin paumé uniquement parce qu'il ne s'y passait jamais rien ! Et c'est précisément votre secteur qu'ils ont choisi pour leur offensive !

Bondissant dans votre intercepteur, le Gleylancer, vous vous précipitez sur l'agresseur en bougonnant, jurant qu'ils vont payer très cher d'oser vous déranger pendant votre sieste. Mais rapidement les choses vont se révéler plus difficiles que vous l'aviez prévu : cette fois-ci, ils attaquent en force et ils ont mis le paquet ! Heureusement, votre appareil est à la hauteur. Il est équipé de modules qui ouvrent le feu automatiquement. Avant le début de votre mission, vous devez choisir leurs types (tir en arrière se dirigeant automatiquement vers l'ennemi, feu roulant continu...). Au cours de votre mission, les traditionnels bonus vous permettront de changer d'armes.

Au cours de votre mission, vous rencontrerez beaucoup de chutes d'objets comme ces rochers. Il vaut mieux les éviter que de perdre du temps à essayer de les détruire.

Cet engin infernal surgit de dessous la surface de l'eau.

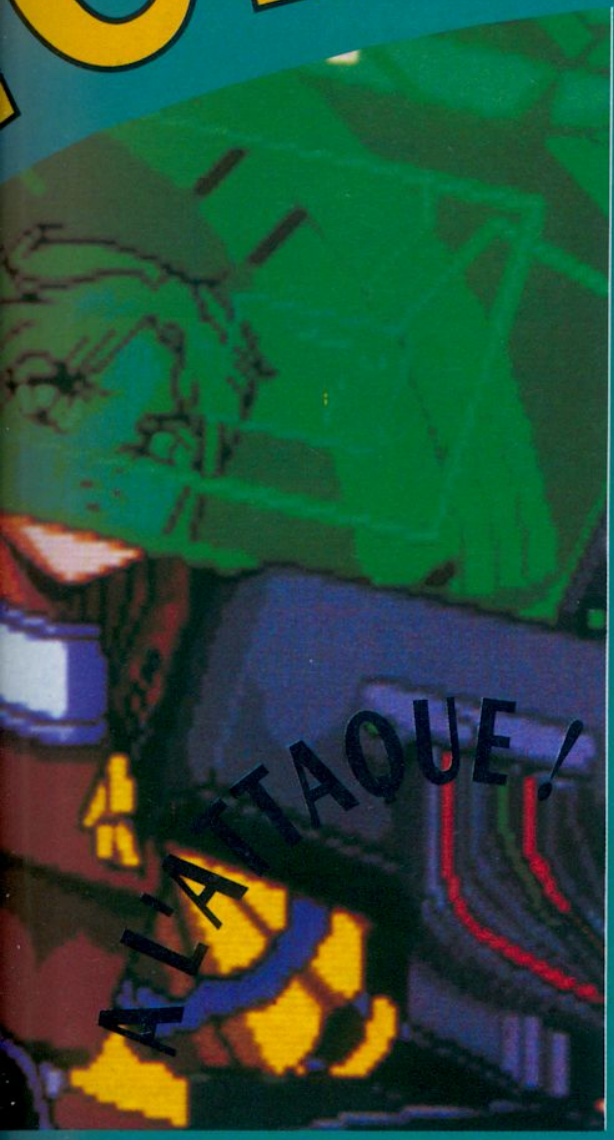
COMMENTAIRE

BANANA SAN

Vous aimez les shoot-them-up où des myriades de sprites vous assaillent à chaque instant, où vous ne pouvez entrer dans un écran sans traverser un champ de météorites où une chute de pierres risque d'endommager votre vaisseau ? Alors, Gleylancer est fait pour vous ! Certes, à part le système d'armement, le jeu est plutôt clair. La réalisation est, en revanche, très bonne et l'action incessante. La difficulté est bien dosée et progressive. Les premiers niveaux sont très faciles puis les choses se compliquent par la suite. Au chapitre des reproches, il est dommage que l'on confonde les projectiles avec le décor un peu fouillis parfois. Le jeu n'est pas plein écran. Une option qui permette de nettoyer tout l'écran d'un seul coup aurait été également appréciable, mais ne soyons pas trop exigeant : le jeu est plutôt une réussite !

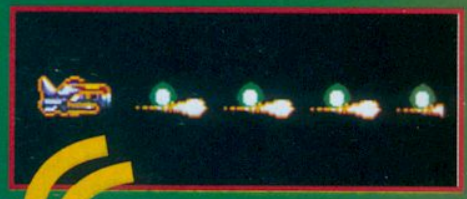
L'attaque de l'adversaire vient d'être repérée.

CER

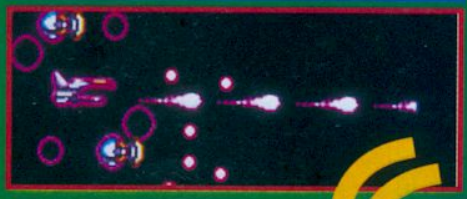


VOS ARMES PRINCIPALES

Les boules de feu bleutées.



Les projectiles verts ricochent sur les parois. Très utiles pour liquider les défenses à l'intérieur.



Cinq projectiles partent simultanément.

Le sabre laser pulvérise en un coup tout ce qu'il rencontre.

Double canon.

Lance-flammes.

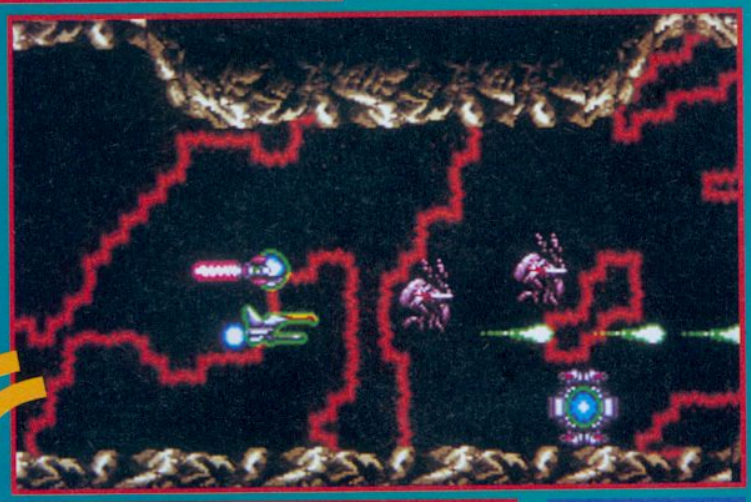
Pas une seconde de répit dans cette cartouche !

Vous pouvez à tout moment modifier la vitesse de déplacement de votre vaisseau.

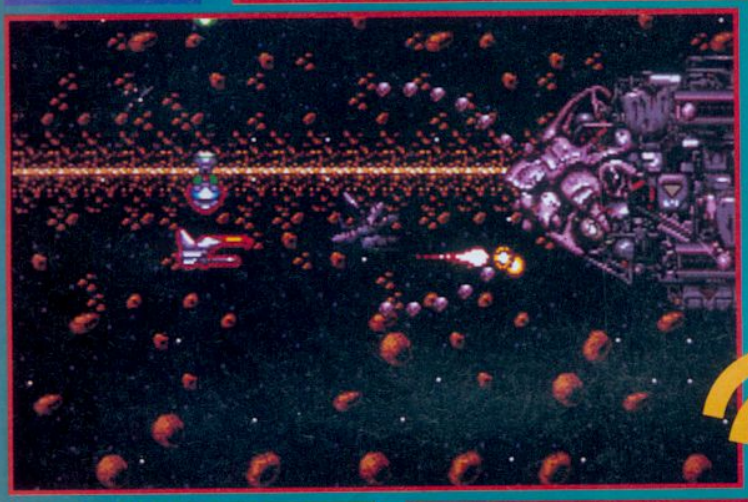
Un ennemi arrive par-derrière : vos modules se sont automatiquement tournés dans sa direction.

Vos modules tournent autour de votre appareil tout en faisant feu.

Au milieu d'un champ d'astéroïdes d'une planète, les combats font rage !



Un bonus à ramasser qui vous permettra de vous doter d'un second module.



Un vaisseau de milieu de niveau à exterminer pour pouvoir poursuivre sa petite balade!

Coucher de lune sur une base de l'adversaire.

Certains décors sont superbes!

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Première (bonne) surprise, la présentation animée du jeu est très longue. Elle est même plus importante que certains jeux sur CD-Rom! L'accent a été mis sur l'armement de votre engin et la facilité à l'utiliser. Un bonus dont vous vous emparerez vous fournira un module. Le deuxième vous permettra de compléter votre équipement. Par la suite, les bonus ne feront que changer votre type d'armes. En cas de collisions, vous perdez vos modules l'un après l'autre. Les décors du jeu sont très réussis et mêlent souvent différents types de scrollings au sein d'un même niveau. Bien réalisé, efficace, Gleylancer est un excellent shoot-them-up qui concurrence le prochain Thunder Force IV de Techno Soft.

EDITEUR : MASYA
PRIX : D
DISPONIBILITE : JUILLET
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	95%
Excellente. On croirait se trouver devant un jeu CD-Rom.	
GRAPHISME	76%
Les décors sont beaux, bien que parfois un peu fouillis.	
ANIMATION	88%
Des myriades de sprites.	
BANDE-SON	90%
Des musiques rapides et dynamiques.	
JOUABILITE	93%
Votre vaisseau est hyper-manœuvrable.	
DUREE DE VIE	87%
Une difficulté progressive mais il faut rapidement s'accrocher à son joypad!	

INTERET 87%

Une réalisation de qualité, un vaisseau agréable à manier, un système d'armement efficace et de l'action incessante propulsent cette cartouche dans le "vert paradis" des shoot-them-up classiques, mais réussis!

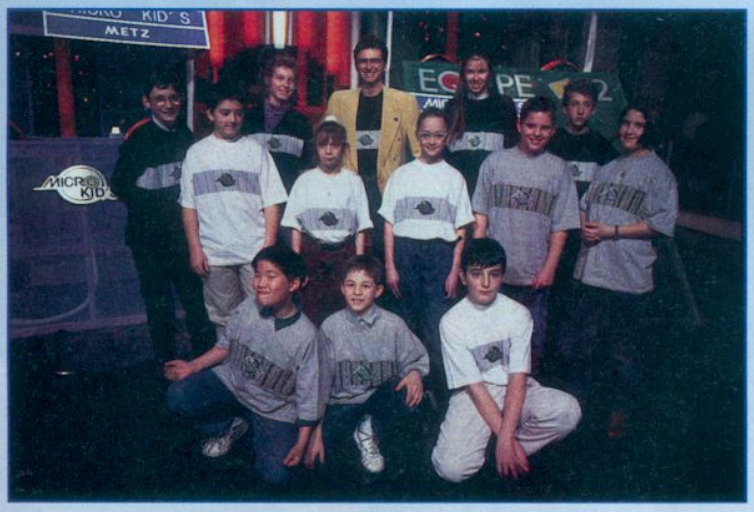
MICRO KID'S MICROS CONSOLES

SUR FR3

avec TILT MICROLOISIRS et CONSOLES +

CHAQUE SEMAINE des CADEAUX À GAGNER : 2 MEGADRIVE, DES LYNX, UNE SUPER-NINTENDO...

dans MICRO KID'S sur FR3 du lundi au vendredi à 13h50
ou avec le 36 15 code FR3... Des consoles, des jeux, les pin's, les tee shirts,
le disque de l'émission... Et, chaque mois, avec le record : L'ATARI ST MICRO KID'S !



MICRO KID'S sur FR3,
du lundi au vendredi à 13h50, c'est :
Toute l'actualité consoles et micros,
des reportages, des interviews,
une rubrique trucs et astuces
pour améliorer vos records, des cheat modes,
des solutions complètes.
Vous y rencontrerez les plus célèbres
programmeurs, graphistes et scénaristes.

LE PREMIER « MAGAZINE JEU » TÉLÉ DES CONSOLES ET DES MICROS

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...
Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !!

DES DÉMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S !

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions

Nom : ..... Prénom : ..... Âge : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : ..... Téléphone : .....

Ma machine : .....

Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisati
d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +,
avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

CONSOLES + TILT MICROLOISIRS MICROMANIA FR3 FUN Radio

F1 GRAND PRIX

Cette course de Formule 1 vous emmène sur les circuits les plus renommés. Les options de départ très complètes faciliteront l'apprentissage de la conduite : choix du niveau de difficulté et des caractéristiques du véhicule (boîte automatique ou manuelle, suspension, freinage, direction, etc.). Il ne reste plus qu'à sélectionner une écurie et à choisir le circuit parmi les seize proposés. Lors de cette sélection, vous aurez d'ailleurs droit à un tour de circuit en pseudo-vue 3D pour vous familiariser avec les difficultés. En revanche, au cours de l'épreuve elle-même, l'écran ne montre qu'une vue aérienne beaucoup moins suggestive. Le ou les tours de préparation revêtent une certaine importance car ils conditionnent votre position de départ. Essayez d'être placé dans les premiers pour éviter les carambolages assez fréquents du départ. Les autres concurrents ne vont pas se priver de vous faire les pires vacheries, et il faudra compter aussi avec le circuit lui-même : virage en épingle à cheveux, chicane, etc. Le temps, tout comme l'état des pneus, influe sur l'adhérence. Surveillez donc leur état, ainsi que celui du pare-chocs, de manière à vous arrêter à temps à la fosse. La pile de sauvegarde mémorise la trace de vos exploits et vous permettra de progresser plus facilement.

Le programme garde la trace des meilleurs scores.

La pluie commence à tomber avec son lot de dérapages incontrôlés ; il est temps de passer au stand changer le pare-chocs.

Les autres pilotes ne se privent pas de vous faire des queues de poisson pour vous ralentir.

Les seize circuits offrent une gran vitesse et la maniabilité.

Tout le monde s'active pour changer pare-chocs et roues sans perdre la moindre seconde.

La pile de sauvegarde évite de toujours recommencer au début.

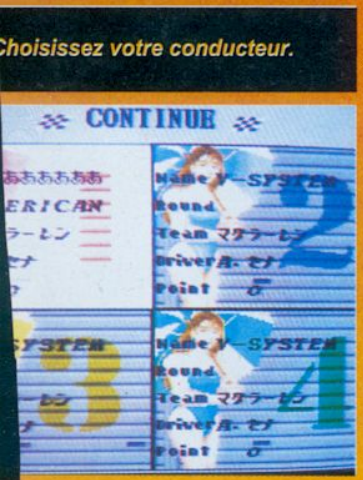
COMMENTAIRE

Sans être mauvaise, cette course de voitures laisse un peu le joueur sur sa faim. Certes, les circuits sont variés, et les possibilités de paramétrage d'une grande richesse, mais la vue aérienne adoptée gâche une bonne partie du plaisir. Il est en effet bien difficile de ressentir la griserie de la vitesse avec cette vue du dessus sans aucun relief. De plus, l'absence d'option 2 joueurs est une grosse lacune dans ce type de jeu. C'est d'autant plus dommage que les effets de dérapage et d'inertie sont bien rendus : perte d'adhérence lorsqu'il pleut ou que les pneus sont usés, utilisation du frein pour virer sec en un savant dérapage contrôlé, etc. F1 Grand Prix pourra éventuellement vous faire passer quelques bons moments, mais il sous-utilise trop la machine pour être un grand jeu.

SPIRIT

Si vous n'êtes pas parvenu à un bon temps lors des essais, vous risquez fort de vous retrouver, comme ici, à la dernière place au départ.
Attention à bien éviter les concurrents au démarrage.

riété, privilégiant tour à tour la



Choisissez votre conducteur.

Les superbolides que vous allez conduire.

A vous de composer l'assemblage qui vous convient le mieux.

COMMENTAIRE

ROBBY

C'est avec une certaine impatience que j'attendais cette conversion sur Super Famicom de la borne d'arcade F1 Grand Prix. Ce jeu ayant la bénédiction de la FOCA, il est le seul offrant de concourir pour le championnat du monde de F1 contre les plus grands au sein d'écuries prestigieuses (avec présentation des voitures et de tous les pilotes). J'ai trouvé la cartouche très fidèle à la borne et la possibilité de construire sa voiture selon les spécificités de chaque circuit du championnat séduira les vrais mordus. Enfin, la sauvegarde par pile est un atout supplémentaire qui a achevé de me séduire. F1 Grand Prix est à ce jour le meilleur jeu de F1 sur Super Famicom, en attendant mieux...

EDITEUR : VIDEO SYSTEM
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

GRAPHISME 55%

C'est le point faible du programme. Les décors sont rudimentaires.

ANIMATION 76%

Elle est correcte, et ne présente pas le moindre ralentissement...

BANDE-SON 62%

Les bruitages de moteur et de dérapage sont noyés dans une musique lassante.

JOUABILITE 86%

Votre véhicule réagit au quart de tour.

DUREE DE VIE 84%

Les conditions météorologiques variées, les circuits diversifiés et la pile de sauvegarde contribuent à une bonne longévité.

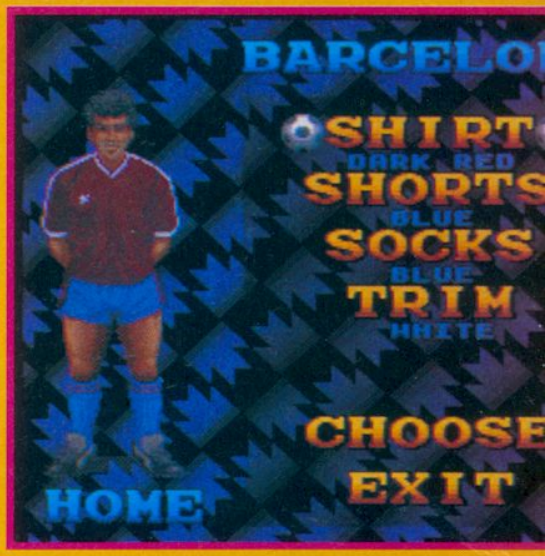
INTERET 78%

La conversion de la borne d'arcade est correcte, mais d'autres programmes de course de voitures sont bien plus accrocheurs, à commencer par le vieux F Zero.

REVIEW

Possesseurs de Megadrive, si vous vous étiez lassé des rares jeux de foot disponibles pour votre machine, European Club Soccer vous propose de relever un challenge européen. Au menu des options de jeux, vous disposez de 3 niveaux de difficulté. Histoire de ne pas se prendre un carton contre la machine, vous pouvez également décider de la durée d'un match (de 4 à 90 minutes) et modifier les commandes attribuées aux boutons du paddle. Passez ensuite dans le mode Arcade, pour un match amical contre la machine. Vous choisirez de défendre les couleurs d'un des 172 clubs européens répertoriés par la cartouche en décidant de la formation tactique développée par celui-ci en cours de match et même de la tenue de vos joueurs. La représentation du terrain se déroule dans un scrolling horizontal façon "retransmission télévisée". Elle a l'avantage d'offrir une bonne lisibilité en toutes circonstances même si les puristes regretteront l'absence d'un scanner pour situer les joueurs hors champ. En cours de match, vous contrôlerez le joueur le plus proche du ballon. Les actions attribuées aux boutons de votre manette sont la sélection d'un joueur pour recevoir le ballon, le tir en hauteur ou à ras de terre, l'interception par tackle et le jeu de tête.

Coup franc! Déplacez le viseur jaune sur le terrain, il permet d'orienter votre coup de pied arrêté.



Comme à la télé, le ralenti permet de revoir une action décisive du match avec le petit R clignotant en haut à gauche de l'écran et tout et tout...

Vos joueurs se replaçant automatiquement à leur poste lorsqu'ils ne sont pas sous votre contrôle, il est recommandé, par exemple, de pratiquer un 5-3-2 contre un club dont vous redoutez la puissance offensive.

Soyez chauvin et n'hésitez pas à vous rejouer une certaine finale contre l'Etoile rouge de Belgrade. Le jeu offre une sélection de quelque 172 clubs européens!

COMMENTAIRE

ROBBY

Si European Club Soccer n'est pas encore le foot que l'on attendait sur Megadrive, je le préfère largement à World Cup Italia 90 qui commençait à dater. Le jeu de Virgin est, à mon avis, plus complet et plus intéressant grâce à ses nombreuses options. C'est notamment la possibilité pour 8 joueurs de concourir pour une coupe d'Europe qui le rend particulièrement attractif pour une bande de copains ayant l'habitude de se réunir autour d'une Megadrive. Les passionnés du ballon rond y trouveront donc leur compte, les autres seront sûrement dépités par la jouabilité pas toujours évidente de cette cartouche. A quand un équivalent du célèbre Formation Soccer ou de Kick Off sur la 16 bits de Sega?

Vous pouvez modifier la garde-robe de vos joueurs selon les couleurs de votre club.

Il est possible de sélectionner un ralenti, de faire rentrer un remplaçant ou de quitter le match.

Le gardien de buts est tout le temps géré par le programme. S'il semble imbattable sur les ballons aériens, vous parviendrez assez facilement à le tromper avec des tirs tendus aux 16 mètres.

8 JOUEURS POUR LA COUPE

C'est carrément du jamais vu dans un jeu de ce type. Dans son option simulation, proposant de participer à la coupe d'Europe des clubs, European Club Soccer autorise le choix d'un club pour un à huit joueurs. Chacun sélectionnera son club fétiche et aura à cœur de le mener jusqu'à la finale. Si les matchs se déroulent en alternance dans un premier temps, il est tout à fait possible de se retrouver en demi-finale contre son meilleur pote. Accueilli de façon mitigée à la rédaction de Consoles+, cette cartouche a déchaîné les passions dès lors que Robby, Axel, Wieklen et Marc se sont lancés dans la course à la coupe. Fans de foot, c'est cette particularité qui retiendra votre attention!

EDITEUR : VIRGIN
PRIX : —
DISPONIBILITE : AOÛT
DIFFICULTE : —
NOMBRE DE VIES : —
SAUVEGARDE : PAR CODE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : CORRECT

1-8 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 78%
Les écrans d'options sont particulièrement clairs, nets et pratiques.

GRAPHISME 78%
La représentation du terrain façon "retransmission télévisée" est très lisible et met tout à fait dans l'ambiance de la coupe d'Europe.

ANIMATION 72%
Rien d'extraordinaire, l'animation des joueurs est plus que correcte.

BANDE-SON 84%
J'ai beaucoup aimé les compositions musicales en cours de match.

JOUABILITE 71%
Correcte, sans plus.

DUREE DE VIE 87%
Enorme si vous réunissez plusieurs amis autour de votre Megadrive, ambiance téléfoot assurée!

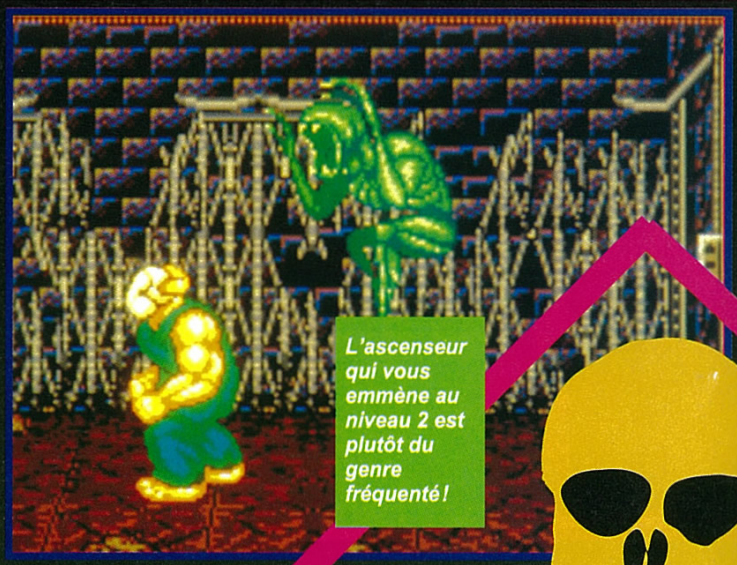
INTERET 74%
European Club Soccer constitue, à mon avis, le meilleur jeu de foot sur MD, en attendant un produit à la Kick Off.

REVIEW

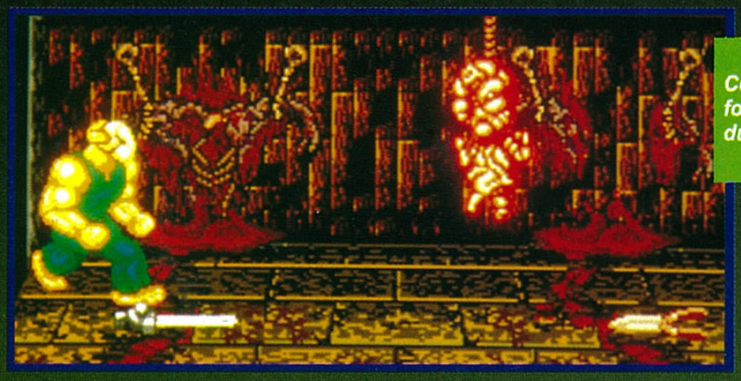
SPLATHOUSE

J'étais tranquillement chez moi un matin dans ma baignoire lorsque j'entendis retentir la sonnette de la porte d'entrée du "placard à balais" qui me sert d'appartement à Tokyo. Stupeur! Je tombe sur une espèce d'individu, pieds nus, portant un masque blanc de gardien de buts de hockey sur glace. Reprenant mes esprits, je lui dis "Hi, Freddy!". "Non, me répond-il, Freddy bosse pour le cinéma. Moi, c'est Ricky et je suis spécialisé dans les jeux vidéo."

Puis il me demande si c'est bien ici la maison des forces du Mal, avant de mettre en marche sa tronçonneuse. J'essaye de le calmer et je lui dis qu'on a dû mal le renseigner. Il m'explique alors que trois mois à peine se sont passés depuis qu'il a réussi à délivrer sa fiancée, Jennifer, mais celle-ci — à se demander si elle ne le fait pas exprès — a de nouveau été kidnappée par une série de démons. Il doit donc, comme dans le premier épisode, pénétrer, en massacrant tout sur son passage, jusqu'à la pièce où est détenue Jennifer pour lui redonner vie. Il n'y a pas de bonus, mais une série d'instruments coupants ou contondants (barre à mine, tronçonneuse, couteau, fusil à pompe...) qui permettront à Ricky de se frayer un passage à travers des giclées d'hémoglobine!



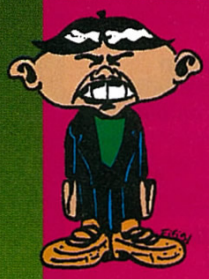
L'ascenseur qui vous emmène au niveau 2 est plutôt du genre fréquenté!



Cet espèce de fœtus pendu surgit du plafond.

Le point faible du boss du deuxième niveau, les yeux bien sûr!

COMMENTAIRE



KANEDA KAN

La première cartouche Gore est de retour! Cette nouvelle version est très proche de l'épisode précédent. On commence le jeu à peu près au même endroit, devant l'entrée de la demeure maudite. Les niveaux, comme les monstres, ressemblent également beaucoup (trop) à ce qu'on avait déjà vu. La plus grande nouveauté vient peut-être de l'absence de mauvaises surprises dans les combats avec les gardiens de fin de niveau. Dans la première version, au moment où l'on croyait en avoir fini avec le boss, un nouvel assaillant, ou un élément du décor, passait à l'attaque. Les décors ne sont pas très réussis avec peu de couleurs et beaucoup de tramages. Enfin, histoire d'enfoncer le clou, le contrôle de Ricky est médiocre et le jeu plutôt difficile! Décevant!

Peu de coups et de positions sont à la disposition de Ricky, mais ils sont efficaces.

Les pointes acérées apparaissent et disparaissent du sol.

TER E II

Rien de mieux qu'un bon vieux tibia pour éclater la tronche d'un monstre!

Les détails Gore ont été soignés.

EDITEUR : NAMCO
PRIX : D
DISPONIBILITE : JUILLET AU JAPON
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : PESANT!

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Namco avait sorti initialement ce jeu sur la PC Engine où il avait fait, à l'époque, sensation. Pour la première fois, un jeu reprenait l'atmosphère des films d'horreur avec des sales bêtes qui explosent sous vos coups, tapissant les murs de sang, des créatures immondes qui projettent une espèce de bave mortelle, des pièges à chaque niveau, des objets hantés qui vous agressent sans arrêt... Puis il avait été rapidement converti sur la console 16 bits de Sega. C'est sur ce format qu'apparaît la suite des aventures de Ricky. Les sprites sont de grande taille, mais celui de votre héros est pesant à contrôler! Un jeu très original par son ambiance Gore, mais cela n'est pas suffisant pour faire un bon jeu!

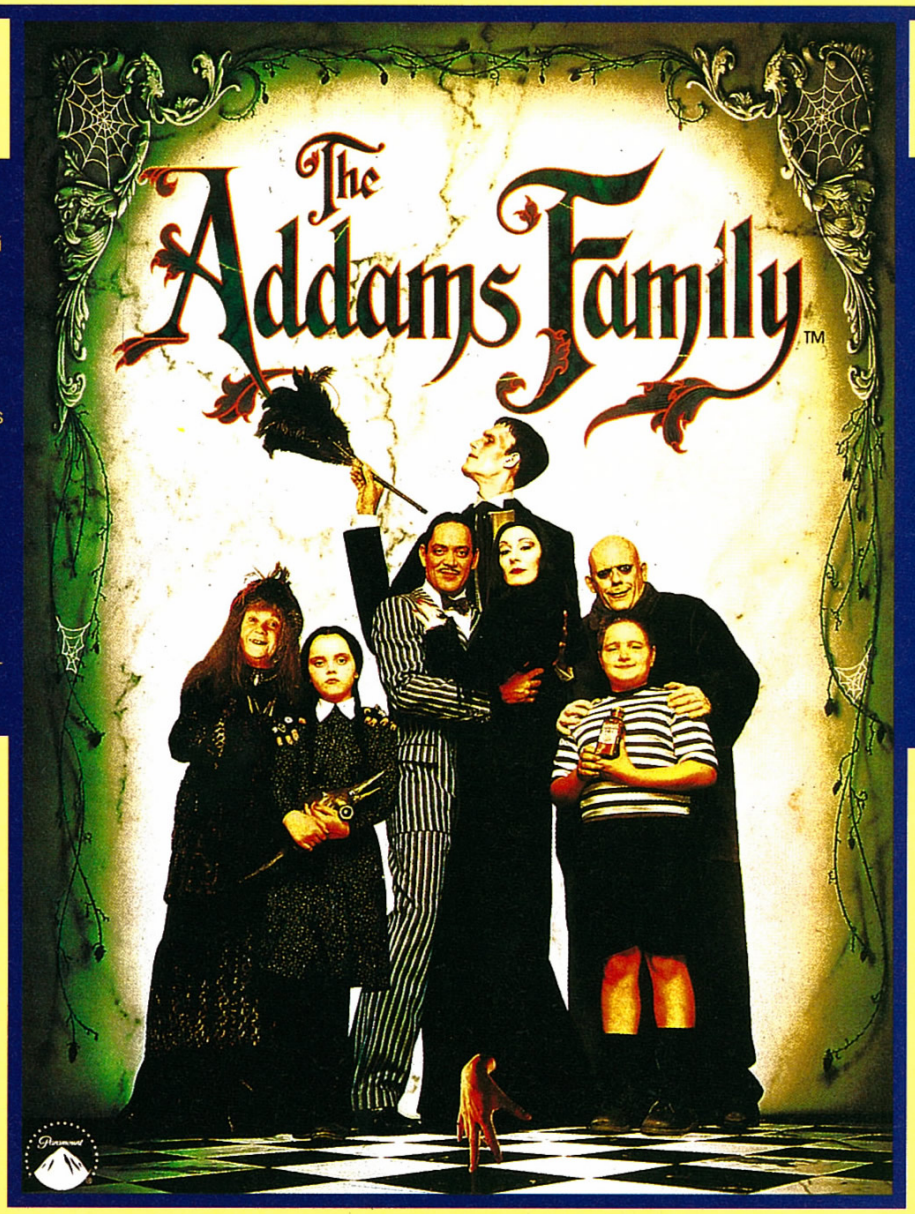
PRESENTATION	**65%**
Courte et peu esthétique, elle n'a qu'un intérêt: on peut l'avoir en anglais ou en japonais.	
GRAPHISME	**66%**
Les décors sont bien dessinés mais la palette de couleurs est trop limitée.	
ANIMATION	**77%**
Les sprites sont de grande taille.	
BANDE-SON	**72%**
Elle renforce l'atmosphère Gore.	
JOUABILITE	**45%**
Ricky met beaucoup trop de temps à réagir!	
DUREE DE VIE	**76%**
Le jeu est difficile!	

INTERET 64%

Le thème et la réalisation sont originaux et à ne pas mettre sous les yeux des âmes sensibles! Mais la réalisation est un peu décevante.

Ce jeu aurait pu être sous-titré "journée d'enfer de la plus infernale des familles". Après les BD, après la série (elle passe actuellement sur M6), après le film, voici le jeu. Aucun doute, The Addams Family est un filon.

Gomez, le père de famille, a quelques menus problèmes. L'infâme Abigail Craven tente de mettre la main sur la fortune de sa famille, et ses troupes sont là pour l'assister. Jugez donc des dégâts : Morticia, la mère, est emprisonnée quelque part dans les catacombes du château ; oncle Fester a perdu la mémoire et souffre d'un cas fort intéressant de possession démoniaque ; grand-mère et les enfants sont eux aussi emprisonnés. La mission délicate de Gomez sera donc de libérer successivement Pugsley, Wednesday et Granny, de rendre la mémoire à l'Oncle Fester et finalement d'aller secourir sa bien-aimée. Des multitudes d'endroits à visiter, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de la maison, dans le cimetière ou encore dans les souterrains, des passages secrets, des pièges variés et des monstres nombreux et difficiles... c'est l'enfer qui commence pour la sympathique — mais néanmoins assez bizarre — famille Addams !



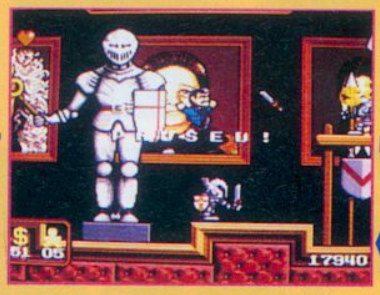
TOUJOURS PLUS HAUT

Que se passe-t-il quand vous croisez une casquette avec un mixer à légumes ? Vous ne savez pas ? Gomez, lui, en a une assez bonne idée. Il utilise le résultat, le "Fezi-Copter" pour atteindre les cimes enneigées (ça lui permet de voler, quoi !). Malheureusement, cet intéressant ustensile disparaît quelques secondes après le passage d'une porte...

▲ *Le "Fezi-Copter" de Gomez sera très utile...*

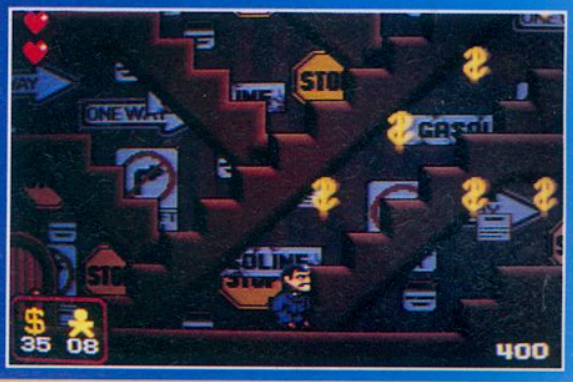
LA CHOSE QUI VOUS MANQUAIT...

Chaque fois que Gomez entre dans une pièce, il trouve une boîte marquée "A". S'il l'ouvre, la Chose en sort et lui donne une indication.



SECRET !

Presque chaque niveau comporte une salle secrète, la plus importante se trouvant au tout début. Vous y trouverez de nombreuses "power up", et surtout une seconde salle qui ne contient pas moins de 27 vies supplémentaires ! Sympa, non ? Il ne vous reste plus qu'à les trouver...



▲ *Gomez Addams a trouvé le chemin du vieil arbre. Attention, danger !*

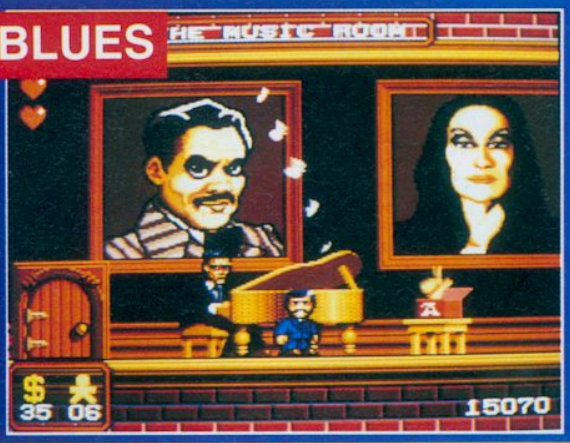
COMMENTAIRE

ROB

Ce jeu a de nombreux points positifs. Commençons par la qualité des graphismes, elle est excellente. Les sprites sont précis et bien dessinés, et les paysages superbes. Le jeu est rapide et très, très difficile. En fait, j'ai craint de ne plus guère avoir de cheveux à la fin du jeu tant il est frustrant ! Mais n'imaginez pas que vous vous en lasserez rapidement, il est aussi captivant. Il y a toujours de nouvelles salles, de nouveaux passages à explorer, et le système de codes vous permet de reprendre la partie sans devoir recommencer les niveaux que vous avez déjà terminés. Certes, c'est un jeu de plates-formes classique, sans rien de très original, mais il est suffisamment bien réalisé pour passionner les amateurs de ce type de jeux. The Addams Family vous offrira des graphismes et une jouabilité — et une difficulté — qui le placent parmi les meilleurs.

LURCH AIME LE BLUES

Entrez dans le salon de musique, et vous trouverez Frankenstein en train de taquiner les touches d'ivoire. Chaque fois que Gomez libère un membre de sa famille et qu'il bat un méchant de fin de niveau, il est transporté dans cette salle. Quand Fester, Granny et les enfants seront rassemblés, il pourra partir à la recherche de Morticia.



De nombreux bonus attendent Gomez dans cette pièce ..▼

Gomez passe son code... ▶
Mais il risque d'avoir quelques problèmes avec l'examinateur...

▼ *Gomez face à l'un des plus redoutables gardiens !*

COMMENTAIRE

JULIAN

Je dois admettre que, la première fois que j'ai joué à Addams Family, je n'ai pas été impressionné. Les graphismes et la bande-son sont excellents, mais le jeu me semblait monotone. Au fur et à mesure que j'ai joué, je l'ai trouvé de plus en plus intéressant, et j'ai fini par être captivé. L'univers de jeu est immense et fourmille de salles et de passages secrets, ce qui le rapproche des Mario. Il est assez dur, de nombreuses heures d'entraînement acharné seront nécessaires pour arriver au dernier niveau. Si vous voulez un jeu dur, 100% plates-formes, ne cherchez pas plus loin.

EDITEUR : OCEAN
PRIX : D
DISPONIBILITE : JUILLET
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : TRES BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 88%

Toutes les options utiles sont là, et le système de codes est très pratique.

GRAPHISME 90%

Les sprites sont détaillés et bien animés, et les paysages sont bien dessinés.

BANDE-SON 89%

Des musiques accompagnent Gomez dans les différents endroits du jeu. Les bruitages sont eux aussi très réussis.

JOUABILITE 90%

Le contrôle est parfait, la réponse de Gomez instantanée. C'est indispensable, vu la difficulté des niveaux supérieurs.

DUREE DE VIE 88%

Des tonnes de pièces et de passages secrets vous permettront de jouer sans ennui pendant de très longues heures.

INTERET 89%

Rien de vraiment neuf, mais un plaisir et une difficulté qui donnent envie d'aller toujours plus loin. Les fans seront dans leur élément.

ENFIN !

LE PREMIER MAGAZINE DE LOISIR EUROPÉEN CONSACRÉ AUX COMPATIBLES PC !

LE TROISIÈME NUMÉRO EST ARRIVÉ ! ET EN PRIME, UNE DISQUETTE GRATUITE !
LES TOUTES DERNIÈRES INFOS ET CRITIQUE.

- JEUX A DEUX : CONNECTEZ VOS PC
- DOSSIER : DOPEZ VOTRE MÉMOIRE
- LE GUIDE DES PÉRIPHÉRIQUES
- INDIANA JONES IV
- UTILMA UNDERWORLD
- SOLUTIONS : GODS, PRINCE OF PERSIA
- GRATUIT : DES DÉMOS JOUABLES (ANOTHER WORLD, MAGIC POCKETS...)

"Joe et Mac est une excellente conversion du jeu d'arcade et mérite même une mention spéciale...". 91 %JOYPAD

KICK OFF ™ (IMAGINEER)
DRAGON'S LAIR ™ (ELITE SYSTEMS)
JOE & MAC ™ (ELITE SYSTEMS)
TURRICAN ™ (ACCOLADE)
SUPER TURRICAN ™(IMAGINEER)
ELITE™ (IMAGINEER)
F15 ™ (MICROPROSE)
DR FRANKEN ™ (ELITE SYSTEMS)
DYNABLASTER™ (HUDSON SOFT)

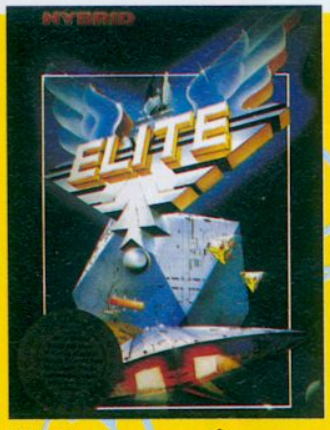
LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, GAME BOY ™, Nintendo® Entertainment System ™, the product seals and other marks designated as "™" are trademarks of Nintendo.

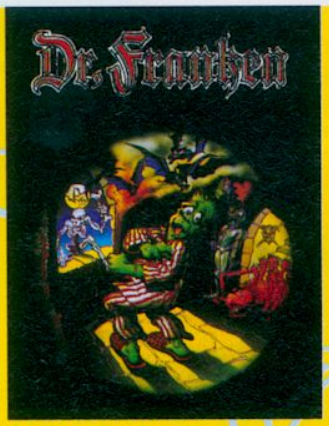
"Les situations sont réalistes et les règles du football sont respectées. Kick Off possède énormément d'options ce qui est génial". 91 %BANZZAI

Et bientôt, la rentrée de Ludi...



ELITE™: "Une magnifique saga inter-galactique signée IMAGINEER qui te fera explorer plusieurs galaxies à bord d'un Cobra MK III".

F15™: "Bouclez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets américains !"



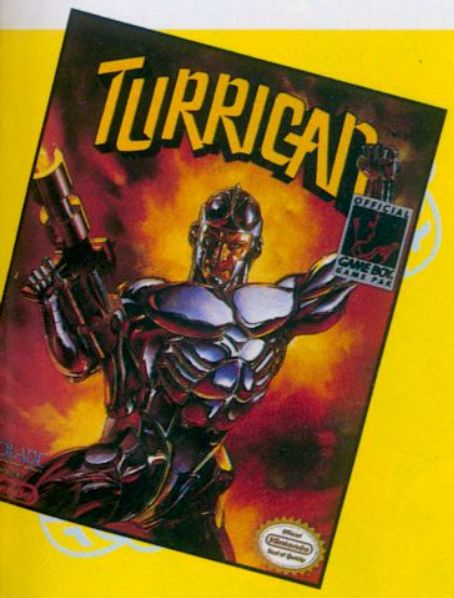
Dr FRANKEN ™: "Tu dois aider Frankie à retrouver les morceaux de son amie Bitsy pour lui redonner vie..."

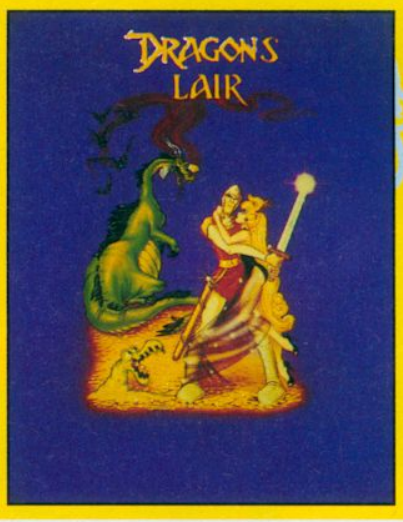
DYNA BLASTER ™ : "C'est ment une super histoire, ce p Bomberman blanc, complèt innocent et qui est jeté en p Vous pourrez jouer à Complètement délirant !"

Demandez les jeux LUDI GAMES

Chez vos meilleurs revendeurs...

"C'est du grand art sur Gameboy, j'aime, j'aime, j'aime !". 92 %*CONSOLES +*





"Dragon's Lair possède des graphismes extraordinaires et vous fera passer de très bons moments!" 93% *CONSOLES +*

Lejournal des LudiPlayers

FUN Radio

Original Nintendo Seal of Quality

3615 LUDI GAMES

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE - BP 2
56200 LA GACILLY
Tel : (16)99.08.90.88

J'adhère au club *LUDI GAMES* pour un an. Je recevrai rapidement ma carte officielle de *LUDI PLAYER* et un pin's *LUDI GAMES*. Très régulièrement je recevrai la lettre confidentielle du Club, et tous les trois mois, *LUDI NEWS*™un magazine plein d'astuces et d'infos exclusivement consacré à la selection *LUDI GAMES*™ pour consoles NINTENDO®.

Nom : ---------- Prénom : ----------
Date de naissance :------/------/------ ❒ Fille ❒ Garçon
Adresse :----------
Ville : ---------- Code postal : ----------
Titre du jeu acheté :----------

J'ai une console :
❒ Nintendo® ❒ Game Boy™ ❒ Super Nintendo®

Je joins un chèque de 50 Francs à l'ordre de LUDI MEDIA
Signature : xc

(signature des parents pour les mineurs)

C+ 11

CLUB LUDI GAMES

Bulletin à compléter et à renvoyer accompagné de ton règlement à :
LUDI MEDIA
CLUB LUDI GAMES
rue des Camélias
BP 20
94140 ALFORTVILLE

NINJA COMMANDO

Spider, une organisation qui répond au doux nom de Marchand de la mort, perturbe l'espace continuum temps sinusoïdal. En décodé, cela signifie qu'elle déchire la fabrique même de la trame de l'éther spatial ou bien encore, selon Hubert Reeves, qu'elle met en danger l'écoulement du flux temporel axiomal. Toujours pas compris ? Pas grave, il faut juste savoir que Spider fait tourner les montres à l'envers. Encore plus simple, cette organisation fout la zone et ça n'est pas du goût de l'association mondiale des gentils ninjas. De toute manière, que celui qui a déjà lu un scénario de shoot'em up lève le doigt et me jette la pierre. Il suffit de savoir que Ninja Commando est un shoot' à scrolling horizontal composé de 7 niveaux. Chose originale, les niveaux 1 à 4 se présente dans un ordre aléatoire. Vous pouvez choisir entre trois ninjas, chacun d'eux ayant des coups spéciaux à la Fatal Fury, c'est-à-dire des combinaisons à la manette. Le résultat est des plus dévastateurs, quand on y arrive ! Pour les plus fainéants, il suffit d'appuyer sur le bouton A. Plus vous appuyez et plus les tirs sont puissants, les bourrins sont enfin récompensés ! Pour éviter les coups, il est possible d'effectuer des pirouettes dans tous les sens (et de tirer des shurikens en même temps !). Et en cas de coup dur, un petit coup de pouce sur le bouton C et les ninjas détruisent tout ou presque à l'écran, mais cela fait baisser leur barre d'énergie. Comme vous pouvez le constater, il y a plus d'un moyen de venir à bout de ses adversaires dans Ninja Commando. Et encore, je ne vous parle pas des scrolls qui vous transforment en phénix ou en tigre invincible !

COMMENTAIRE

MARC

Génial ! Et je mâche mes mots ! Enfin, enfin SNK (ou plutôt les programmeurs d'Alpha) se sont décarcassés sur une cartouche Neo Geo. A mon sens, Ninja Commando est un des jeux les plus complets sur cette console. 3 boutons sont utilisés, contrairement à d'autres shoot ou beat'em up, et il ne suffit pas de tirer bêtement et d'avancer. On peut soit tirer comme un malade et dans ce cas augmenter la puissance de ses tirs ou, pour les pros, effectuer des combinaisons de manettes compliquées et ainsi déchaîner la colère divine sur les pauvres ennemis. On peut même lancer des shurikens en faisant des pirouettes, c'est dire ! En un mot comme en cent, Ninja Commando est une cartouche très bien réalisée, tant au niveau technique que du concept. Ça tire dans tous les sens et, à deux, ça devient démentiel !

Un seul coup de Nobunaga suffit pour vous tuer !

Le pouvoir magique de Rayar !

A NDO

Ryu Eagle se donne en spectacle!

Ce tir est si puissant qu'on ne voit même plus son personnage!

Voici la combinaison de Ryu la plus mortelle et compliquée.

Mazette! avec un tir pareil, rien ne vous arrête!

Le coup du phénix est mortel!

Quand Joe Tiger s'énerve...

Tout gentleman qu'il soit, Joe ne peut laisser passer ces femmes samouraïs.

Quand Ryu se métamorphose, les ennemis pleurent.

REVIEW

Ce pharaon ne s'attendait pas à un tel déchaînement de puissance !

Admirez la souplesse de ces lutteurs de sumo.

Les techniques des ninjas sont plutôt efficaces, non ?

Les sbires du pharaon ne savent plus où donner de la tête, les pauvres !

Il faut neutraliser les défenses de cette machine à voyager dans le temps.

COMMENTAIRE

AXEL

Ninja Commando est le meilleur shoot-them-up/beat-them-all sur toutes consoles confondues. Même sans être un mordu du genre comme Marc, je suis resté comme deux ronds de flan devant mon écran. Les graphismes sont d'un niveau rarement égalé. Malgré la profusion de tirs et l'avalanche de couleurs qui jaillissent des armes futuristes, les décors sont toujours "clean". La lisibilité reste parfaite. La bande sonore est renversante mais non assourdissante, ce qui est assez rare pour ce type de jeu. Les voix digitalisées valent le détour. Chaque personnage a un éventail de coups très impressionnant. La maîtrise de ces coups ne demande pas beaucoup de temps ; vous êtes tout de suite dans le bain. Avec un tel jeu, on a du mal à rester en dehors de la bataille. La Neo Geo est vraiment la console/borne d'arcade la plus performante pour les jeux de ce calibre.

EDITEUR : ALPHA

PRIX : B

DISPONIBILITE : —
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	80%
GRAPHISME	85%
ANIMATION	85%
BANDE-SON	90%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	85%

Plusieurs séquences animées viennent égayer le jeu. Le maniement des personnages est clairement expliqué.

On a vu mieux sur cette machine mais attention, c'est tout beau quand même !

Des zooms spectaculaires mais le scrolling ralentit quand l'écran est surchargé en sprites. Atteindrait-on les limites ?

Ça parle, ça hurle, ça crie, l'ambiance sonore est "bordélique" mais amusante !

Les contrôles sont excellents et les combinaisons à la Fatal Fury donnent du piment à ce super shoot'em up.

Une très bonne idée : la progression des niveaux est aléatoire !

INTERET 92%

Les combinaisons de coups et la possibilité de jouer à deux confèrent à ce jeu sa place parmi les Méga-Hits.

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,
c'est tout l'été dans

sur FR3

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

du lundi au vendredi à 13h50
et tous les jours

sur FUN Radio avec Trez

MICROMANIA

MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
EPIC	OCEAN	ST AMIGA
ULTIMA VII	MINDSCAPE	PC COMP.
ULTIMA UNDERWORLD	MINDSCAPE	PC COMP.
STAR TREK	ELECTRONIC ARTS	PC
BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	ST AMIGA
GRAND PRIX	MICROPROSE	ST AMIGA
SUPERSKI N2	MICROIDS	ST AMIGA PC
VROOM	LANKHOR	ST AMIGA
SIM ANT	OCEAN	AMIGA PC
FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE	PC COMP.
JOHN MADDEN FOOTBALL	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
THE MANAGER	US GOLD	ST AMIGA PC
EYE OF BEHOLDER N2	US GOLD	ST PC COMP.
PARASOL STARS	OCEAN	ST AMIGA
AIRBUS	THALION	ST AMIGA PC

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

CONSOLE

MEGADRIVE		LYNX	
DONALD DUCK	SEGA	RYGAR	ATARI
ROBOCOD	ELECTRONIC ARTS	STUN RUNNER	ATARI
ROLLING THUNDER 2	NAMCO	SCRAPYARD DOG	ATARI
JORDAN VS BIRDS	ELECTRONIC ARTS	HARD DRIVIN	ATARI
DESERT STRIKE	ELECTRONIC ARTS	VIKING CHILD	ATARI

SEGA MASTER SYSTEM		GAME GEAR	
ASTERIX	SEGA	DONALD DUCK	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD	SONIC HEDGEHOG	SEGA
SONIC HEDGEHOG	SEGA	MICKEY MOUSE	SEGA
DONALD DUCK	SEGA	WONDERBOY	SEGA
MICKEY MOUSE	SEGA	GOLDEN AXE (AXE BATTLER)	SEGA

GAME BOY		NES	
SUPER MARIO LAND	NINTENDO	RESCUE RANGERS	CAPCOM
BUGS BUNNY II	KEMCO	SUPER MARIO 3	NINTENDO
DOUBLE DRAGON II	ACCLAIM	BUGS BUNNY	KEMCO
SIMPSONS	ACCLAIM	SIMPSONS	ACCLAIM
BLADES OF STEEL	PALCOM	SUPER MARIO BROS 2	NINTENDO

Attention! Ce top n'a pas de valeur scientifique.
Il est le reflet des meilleures ventes telles qu'elles nous ont été fournies
par les distributeurs qui ont bien voulu nous communiquer leurs chiffres.

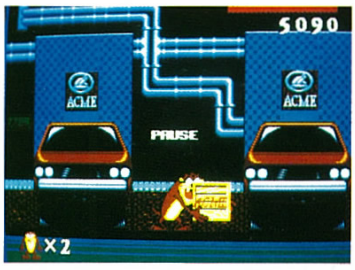
MICRO KID'S est une production FR3/Productions Richard JOFFO. Réalisation Alfred ELTER.

CONSOLES TILT MICROLOISIRS FR3 FUN Radio

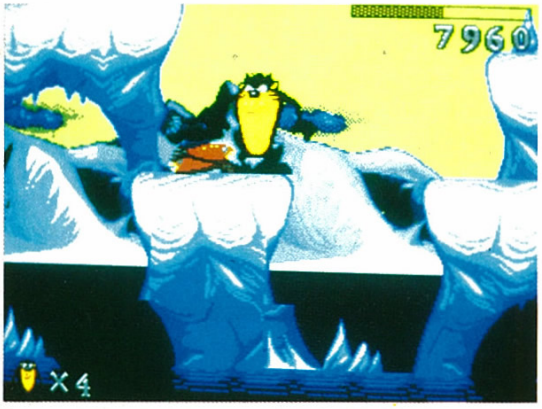
Durant l'ère préhistorique vivait une race de reptiles ailés gigantesques réputés pour la taille de leurs œufs. Il paraît q'un seul de ces œufs succulents suffirait à nourrir une famille de diables de Tasmanie pour une année entière! Selon la légende, ces oiseaux rares seraient installés au plus profond d'une vallée perdue. Inutile de vous dire que cette vieille histoire ne manqua pas de piquer au vif l'intérêt de Taz, nouvellement marié. Et comme la Tasmanie est un pays rude et austère, notre infortuné jeune diable décida de se mettre à la recherche de cette vallée merveilleuse.

Malheureusement, Taz est confronté à deux gros problèmes. Tout d'abord, il n'a pas la moindre idée de l'emplacement de cette vallée, c'est donc à vous de l'aider à sortir de Tasmanie. Ensuite, tous les autres habitants de Tasmanie détestent Taz et ceux de sa race, et ils l'attaqueront à la moindre occasion. Pour survivre, Taz devra sauter et tournoyer dans tous les sens ; heureusement pour lui, il est capable de manger n'importe quoi...

▲ *La famille de Taz.*



▲ *Taz aux prises avec une caisse.*



▲ *Taz a des petits problèmes à Iceland.*

▲ *Attention Taz!*

▲ *Yum Yum Yum!*

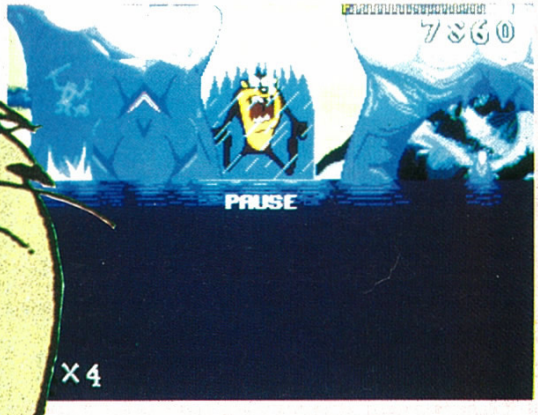
UN ESTOMAC EN BETON

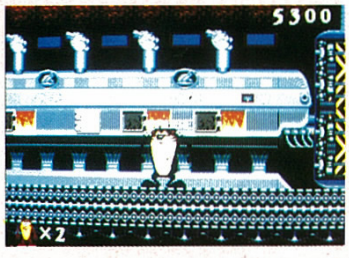
Dans le dessin animé, Taz est connu pour sa voracité. Dans la version Megadrive, son appétit sans limites joue aussi un rôle fondamental. Son estomac est en mesure de digérer quasiment n'importe quoi. Chaque fois que Taz rencontre un objet inerte ou une créature plus petite que lui, il est capable de l'avaler d'une seule bouchée. Un bon moyen de refaire le plein d'énergie, mais Taz doit se méfier de certains objets, comme les bombes qui ont tendance à exploser une fois avalées. Pas très bon pour la santé !

UN VRAI TOURBILLON

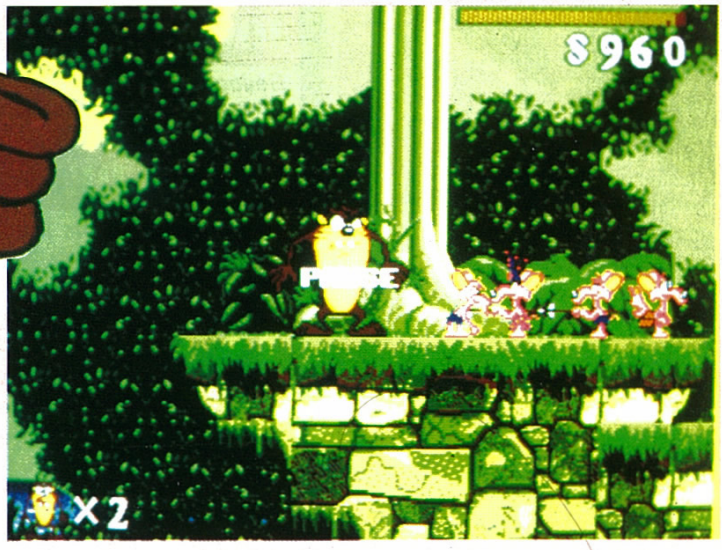
Le tourbillon est l'un des pouvoirs les plus impressionnants des diables de Tasmanie. C'est un peu comme si les ennemis passaient à la centrifugeuse : la plupart d'entre eux sont carrément projetés hors de l'écran par cette attaque féroce, mais certains n'en souffrent pas.
Le tourbillon est aussi pour Taz le moyen de locomotion le plus rapide et augmente la longueur de ses sauts.

▲ *Le diable de Tasmanie abaisse un levier dans l'usine. Cette opération est indispensable pour accéder à certains endroits, plus loin dans ce niveau.*





▲ *Une fin glaciale pour notre héros au pays des glaces de Tasmanie ! Voilà ce qui arrive quand Taz tombe dans les eaux gelées.*



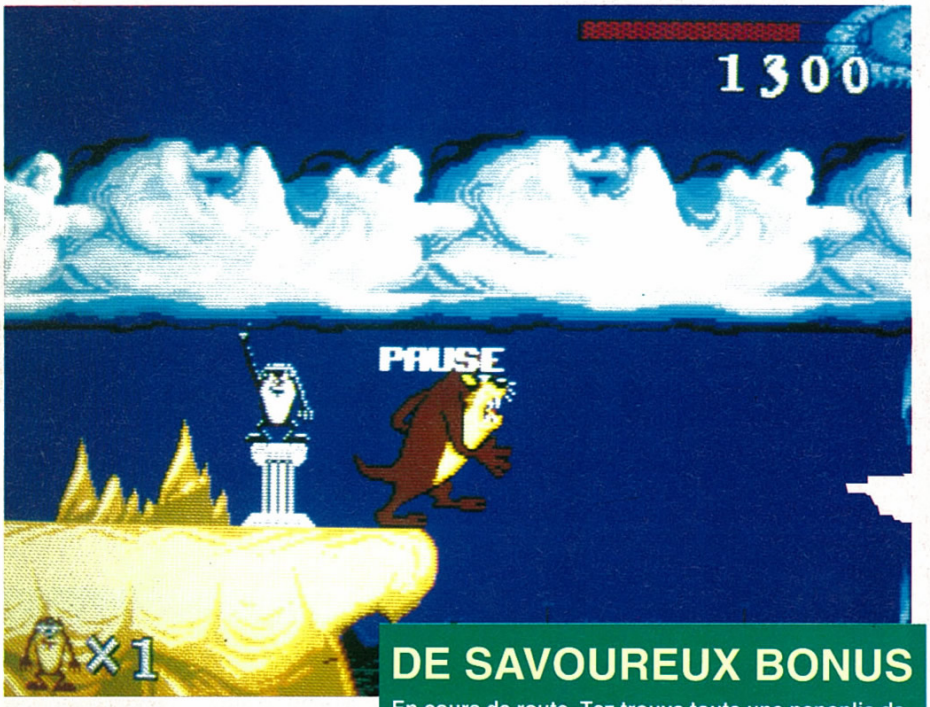
ACTION...

Parfois Taz rencontre des problèmes que ni son estomac ni le tourbillon ne peuvent résoudre. C'est alors que la commande Action entre en jeu. L'effet de ce bouton varie suivant la situation dans laquelle se trouve Taz.
Par exemple, dans le mode "haleine de feu", Taz crache des flammes tandis que, dans l'usine, le bouton Action est principalement utilisé pour enclencher des leviers. Lorsqu'il n'a rien d'autre à faire, la commande Action fait grogner Taz (et quel grognement !).

COMMENTAIRE

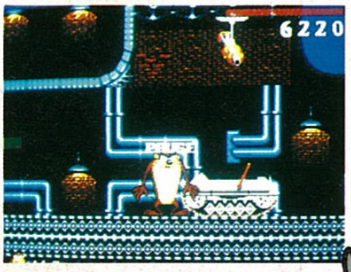
JULIAN

Une fois de plus, voici un personnage de dessin animé assaisonné à la sauce Megadrive et, encore une fois, il en résulte un jeu de plates-formes graphiquement sublime. Zéro sur dix pour l'originalité, mais au moins on prend son pied en jouant à Taz Mania. Les graphismes sont vraiment fabuleux, Taz court dans tous les sens, comme dans le dessin animé. Le son est aussi de bonne qualité, bien que j'avoue avoir été un peu déçu par son grognement (rien à voir avec le hurlement de maniaque hystérique et bestial de l'original !). Au niveau jouabilité, Taz est meilleur que Donald Duck car l'action est moins rigide et plus rapide, mais il connaît les mêmes problèmes de difficulté, ou plutôt l'absence de celle-ci. L'embêtant, c'est qu'il n'y a pas de réel challenge, même en mode hard, et les habitués de jeux de plates-formes termineront ce jeu plus vite qu'ils ne le souhaitent. Je tiens à dire que ce problème commence à me taper sur les nerfs. Combien de jeux Megadrive superbes à la difficulté mal dosée devrons-nous voir avant que Sega ne comprenne le message ?



DE SAVOUREUX BONUS

En cours de route, Taz trouve toute une panoplie de bonus qu'il active en les dévorant ! Il y a les habituels bonus d'énergie, les vies et les crédits supplémentaires, ou encore du piment qui fait cracher des flammes à notre bonne vieille boule de poils. Attention à ne pas emporter ces bonus dans le tourbillon, ils seraient perdus à jamais.



COMMENTAIRE

RAD

Pas de doute, Taz Mania est visuellement l'un des jeux les plus impressionnants de la Megadrive. Il est quasiment identique au dessin animé, jusqu'aux expressions exaspérantes de Taz lorsqu'on le laisse seul quelques instants. L'animation est particulièrement réussie, les sprites et le décor sont détaillés et hauts en couleur. On y sent l'influence des cartoons américains. Malgré cela, l'idée d'un autre jeu de plates-formes sur Megadrive était loin de m'enchanter. Les premiers niveaux sont tout ce qu'il y a de plus standard, bien que l'action soit moins linéaire qu'à l'habitude. Ensuite, le jeu devient plus intéressant et l'élément de réflexion gagne en importance. La variété des actions disponibles dans Taz Mania vient renforcer cet intérêt. Le seul hic avec Taz Mania, c'est sa facilité déconcertante. Bien que certains des quinze niveaux donnent du fil à retordre, la plupart sont trop courts pour éprouver réellement vos capacités de joueur émérite.
Taz Mania est un très bon jeu avec des graphismes fantastiques et des passages vraiment intéressants mais, pour parler franc, Robocod reste LE jeu de plates-formes sur Megadrive, suivi de près par le tout récent Kid Chameleon qui tire fort bien son épingle du jeu.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : AOUT
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

PRESENTATION 89%

Des options, une intro splendide et une présentation en cours du jeu superbe.

GRAPHISME 96%

Parmi les meilleurs graphismes sur Megadrive. Des sprites, une animation et des décors en technicolor, le top du top !

BANDE-SON 82%

Des bruitages dignes du dessin animé et quelques mélodies sympas.

JOUABILITE 88%

Beaucoup à faire et plusieurs moyens pour y arriver. L'action est d'une rapidité décente, bref on prend son pied !

DUREE DE VIE 65%

C'est bête, bien que Taz Mania soit amusant, il est trop facile. Même en hard, les fans n'y trouveront pas leur compte.

INTERET 75%

Un jeu de plates-formes visuellement proche de la perfection, mais trop facile pour les vétérans endurcis des jeux de ce genre. Il vaut quand même le détour !

COMPUSTORE Games

MEGADRIVE

MEGADRIVE + MANETTE + SONIC
1 290 F

Action Player vie infinie 549 F

JEUX :

Alisia Dragon	449 F
Atomic Runner	NC
Bulls vs Lackers	459 F
David Robinson	449 F
Desert Strick	489 F
EA Hockey	449 F
European Football	479 F
Galaxie Force II	449 F
Grand Slam Tennis	479 F
Harth Rival	449 F
Jordan VS Bird	449 F
Kid Cameleon	449 F
Lemmings	NC
Mario Lemieux Hockey	449 F
Olympic Gold	449
PGA Tour Golf	449 F
Quack Shot (Jap)	399 F
Senna Grand Prix GP II	NC
Shinning Force	589 F
Simpsons Krusty's	459 F
Simpsons Nightmare	NC
Splatterhouse II	459 F
Super Real Basket Ball	449 F
Terminator	479 F

(Pour les autres titres nous appeller ou consulter notre minitel)

3615 COMPUSTORE

Vente par Correspondance, Bal, Dial, Jeux, New, Promo (des lots à gagner)

SUPER FAMICOM JAPONAISE

SUPER FAMICOM
+ 1 JEU au choix sauf Street Fhigter 2
2 390 F

Street Fighter 2 790 F

JEUX :

Area 88	590 F
Battle Blaze	590 F
Battletoads	690 F
Castelvania 4	590 F
Contrat Spirits	590 F
Dragon Ball Z	690 F
F. Zero	590 F
Final Fight	590 F
Ghool's'n' Ghost	590 F
Hat Trick Hero	590 F
Joe & Mac	590 F
Magic Sword	590 F
Pilote Wing	590 F
Simpson Krusty's	690 F
Simpson Nightmare	690 F
Super Aleste	690 F
Super EDF	690 F
Thunder Spirits	590 F
Tortues ninja 4	690 F
Wrestlemania	590 F
Zelda 3	690 F
Adaptateur US/Jap	190 F
Manette JB King	690 F

(Pour autres titres, appelez nous ou consultez notre minitel)

Consoles et accessoires Megadrive

Arcade power Stick	**399 F**
Converter Sega	**329 F**
Megapad	**149 F**
Competition Pro	**229 F**
Game Adaptator Jap	**99 F**
Joypad infra rouge (fourni avec 2 manettes)	**399 F**

NES

US/FRANCAISE

Jeux US pour la NES française avec l'adaptateur Game Key 245 F

JEUX :

Addams Family	NC
Castlevania III	NC
Kick Off	NC
Megaman IV	NC
Ninja Gaiden II	NC
Street Fighter 2010	NC
Terminator II	NC
Tic & Tac	NC
Turtles III	NC

(Pour tous renseignements et pour les autres titres, appelez nous ou consultez notre minitel)

GAME GEAR

GAME GEAR
Offre limitée Game Gear + Sonic + adaptateur secteur + saccoche Sega
1 290 F

Loupe	**139 F**
Master Gear	**189 F**
Car Adaptator	**129 F**
Gear to Gear	**119 F**
Saccoche Game Gear	**249 F**
Batterie Pack	**349 F**

JEUX :

Chess Masters	250 F
Donald	250 F
Dragon Crystal	250 F
Joe Montana	250 F
Kick Off	280 F
Monaco GP	250 F
Ninja Gaiden	250 F
Olympic Gold	280 F
Phantasy Zone	250 F
Psychic World	250 F
Shinobi	250 F
Sonic	250 F

(Pour les news et reviews appelez-nous)

NEO GEO

NEO GEO
+ 1 JEU
3 490 F

Neo Geo seule	**2 990**
Manette	**390**
Mémory card	**190**

JEUX :

Base Ball Star II	1 490
Burning Fight	1 290
Fatale Fury	1 490
Football Franzy	1 490
King Monster II	1 490
Last Ressort	1 490
Mutan Nation	1 490
Ninja Commando	1 490
Sangoku II	1 490
Soccer Browl	1 290

SUPER NINTENDO

éros de se mouiller les pieds dans

Française

Prix : ☎
Réservez - le dés maintenant par téléphone ou par minitel

La boutique
COMPUSTORE GAMES
vous accueille du
Mardi au Samedi
de 10 h 30 à 19 h 30
Le Lundi de 14 h 30 à 19 h 3
Tel: **16 - 1 - 45 78 67 30**
Métro et RER: Javel

Commande par téléphone : 16 - 1 - 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration :
Banque :

Signature

NOM .....
Adresse .....
.....
Code Postal . . . . . Ville .....
Téléphone : . . . . . .

Je joue sur :

● SEGA ☐ Mégadrive - japonaise - française ☐ Master Systeme ☐ Game Gear ☐ D-ROM
● NEC ☐ Core Grafx ☐ Super Grafx ☐ Turbo Grafx ☐ CD-ROM
● SNK ☐ Neo Geo
● Nintendo ☐ NES ☐ Game Boy ● Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp. PC

C+ 11 Dans la limite des stocks disponibles

REVIEW

Pauvre vieux Chuck Rock! Il était bien tranquillement assis à méditer sur l'évolution de l'âge de pierre tout en avalant des cacahuètes lorsque l'ignoble Gary Gritter apparut, attiré par la belle Ophélia, la fiancée du héros. Avant même de pouvoir réagir, la jeune fille est enlevée par l'impitoyable Gary; aussitôt, Chuck s'élance à sa poursuite.

Vous incarnez le brave fiancé prêt à tout pour retrouver sa belle. Chuck Rock se présente comme un jeu plates-formes au scrolling multidirectionnel. Vous aurez à faire face aux pièges les plus cruels et à vous méfier des nombreux dangers qui tapissent votre route. Heureusement, Chuck n'est pas parti les mains vides. Sa grosse bedaine est un argument de poids contre les attaques ennemies. De plus, il peut ramasser des blocs de pierre et les balancer à la tête des assaillants. Chuck Rock est composé de cinq niveaux, chacun étant subdivisé en trois stages. Du côté de Gritter, les dinosaures domestiqués ont été entraînés pour vous retrouver et vous en faire voir de toutes les couleurs. Prenez garde à ne pas marcher sur leurs plates-bandes!

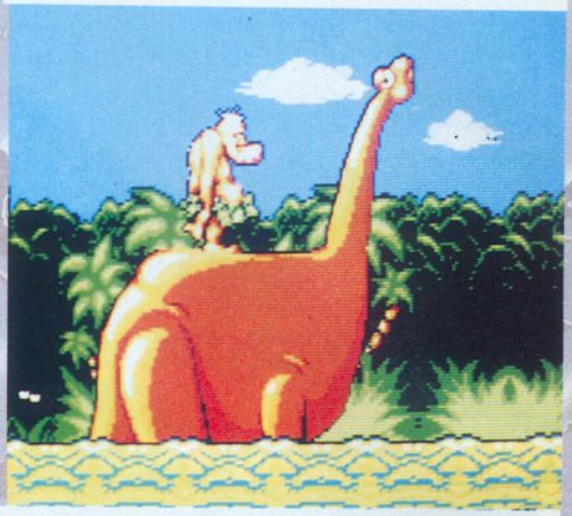
▼ *Une main secourable...*

COMMENTAIRE

JULIAN

Chuck Rock est un personnage rustre, primaire et peu délicat, rien à voir avec les caractéristiques du jeu. Diriger ce simplet de Néanderthalien à travers les magnifiques écrans en évitant les pièges diaboliques tout en résolvant les mini-casse-tête est un vrai plaisir. Le combat contre les dinosaures ennemis ne manquent pas de punch. Le mélange jeu de plates-formes et puzzles est parfaitement bien étudié. Généralement, je ne suis pas fou de ce type de programme, mais celui-ci évite tout ce qui pouvait rendre le jeu ennuyeux. Les solutions à trouver sont logiques et vous ne resterez pas longtemps coincé. Avec ses graphismes superbes et sa bande sonore délirante, Chuck Rock est le meilleur jeu de plates-formes que j'ai pu voir cette année. Tous les possesseurs de Megadrive doivent courir l'acheter.

◀ *Protégé par cet énorme rocher, Chuck Rock ne craint pas que le ciel lui tombe sur la tête!*



▲ *Ce gentil brontosaure a pris Chuck en stop, ce qui évite à notre héros de se mouiller les pieds dans les marécages.*

IERRE QUI ROULE....

s rocs sont les meilleurs amis
l'homme des cavernes...
ns ce jeu, bien sûr! Chuck
ck est capable de soulever
s rochers et de les balancer à
tête de ses ennemis. Les
erres sont aussi utilisées
mme boucliers pour protéger
héros des chutes de rochers
des assauts aériens des
nstres. Les rochers sont
ssi des tremplins qui lui per-
ettent d'atteindre des bonus.

CONVERSION

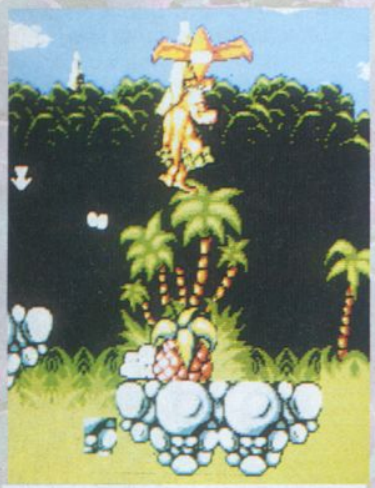
La société Core Design est la créatrice du jeu sur Amiga et Atari ST.
La conversion sur Megadrive, due à l'équipe de base de la société, est d'une grande fidélité à quelques nuances près.
Le jeu sur console est un peu plus rapide et plus jouable et, surtout, il possède des écrans qui scrollent de façon beaucoup plus efficace.

SONS PREHISTORIQUES

Pour ajouter encore plus d'humour à la partie, le jeu "danse" avec des sonorités de l'âge de pierre, tirés des dessins animés d'Hanna Barbera. Soyez prêt à entendre des sons venus d'un autre âge. L'émotion est garantie!

▼ *Prends garde, Chuck!*

▲ L'étrange créature verte qui sert de paillasson à Chuck est une plate-forme très utile pour atteindre l'autre partie du niveau.

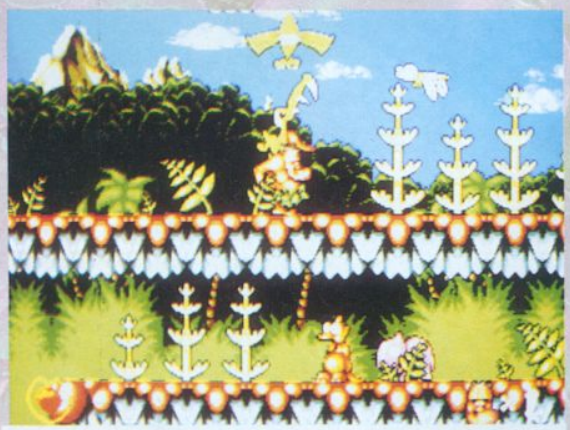


▲ Des dinosaures coopératifs.

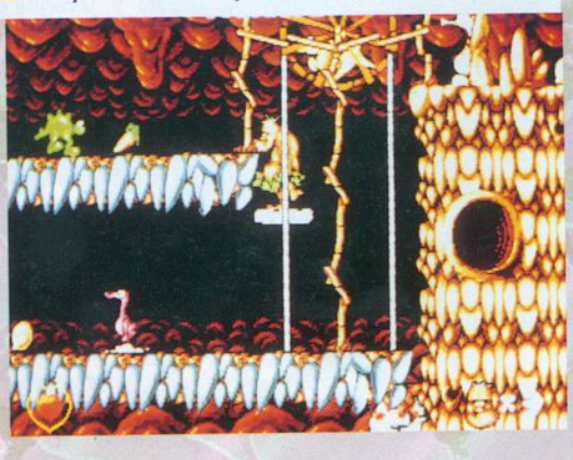
▲ Gaffe à toi, Chuck!

LES CASSE-TETE

Plusieurs sortes de mini-casse-tête sont introduits dans le jeu. Vos réflexes de joueur d'arcade et votre esprit de logique seront mis à rude épreuve. Par exemple, à un moment, Chuck arrive devant un mur immense qui semble infranchissable. Il existe une sorte de balance à ses pieds qui le propulsera de l'autre côté. Pour cela, il lui faut grimper sur un des bords de la balance et envoyer une pierre sur l'autre bord.

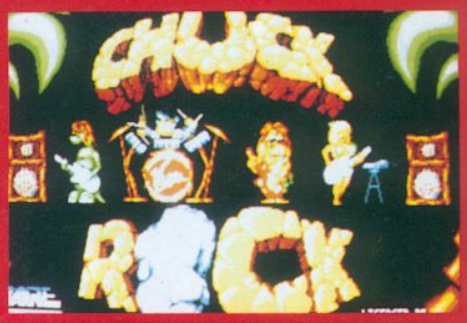


▲ Un premier niveau plein de surprises.



COMMENTAIRE

RICH Sur Amiga, ce jeu fut, à l'époque, l'un de mes favoris. Pourtant, en testant la version Megadrive, je n'ai pas eu de mal à oublier Chuck Rock sur micro. Le jeu console procure beaucoup plus de plaisir et surtout se distingue par ses qualités graphiques et sonores. La plupart des jeux de plates-formes exigent beaucoup d'adresse. Chuck Rock va plus loin puisqu'il faut aussi faire fonctionner ses petites cellules grises, ce qui ajoute une nouvelle dimension au jeu. Autre différence entre les jeux de plates-formes classiques et Chuck : celui-ci ne se termine pas en quelques heures. Quinze niveaux de challenge garantissent de très longs moments en compagnie de cet homme des cavernes. Vous l'aurez compris, il est absolument nécessaire de se procurer Chuck Rock avant qu'il ne devienne introuvable.



EDITEUR : VIRGIN
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : SUPERBE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 89%

Des séquences intermédiaires réussies et des options très utiles.

GRAPHISME 90%

Les personnages, l'animation et les décors sont vraiment superbes. Un véritable festin pour les yeux.

BANDE-SON 92%

La bande sonore est le point culminant du jeu. On en a plein les oreilles!

JOUABILITE 91%

Un jeu qui tient toutes ses promesses, passionnant et jouable à 100%!

DUREE DE VIE 89%

Quinze longs niveaux à conquérir avec un bon dosage de la difficulté : un jeu qui vous tiendra longtemps en haleine.

INTERET 90%

Un excellent jeu de plates-formes original et d'une réalisation quasi parfaite. A ne manquer sous aucun prétexte.

TILT MICROLOISIRS et CONSOLES

vous présentent les « Goodies » de MICRO KID'S MICROS CONSOLES

LE PIN'S :

A l'image de l'émission... Le pin's MICRO KID'S se devait d'être "technologiquement avancé", donc électronique ..... 85 F*

LE DISQUE :

La charte musicale MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux choisis de jeux vidéo célèbres
La K7 ..... 80 F *
Le CD ..... 120 F *

LE TEE SHIRT :

Disponible en blanc, noir, gris chiné. (Taille adulte et enfant.)
Logo MICRO KID'S vert ou mauve ..... 65 F*

LE ST ATARI MICRO KID'S :

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S ..... 2 690 F*

COMMENT VOUS PROCURER LES « G O O D I E S »?...

- En participant à l'émission (de plus en plus difficile !!)...
- En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
- En vous rendant dans les points de vente : Micromania, Soho ...

(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S)

MAIS VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER DIRECTEMENT EN RENVOYANT LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS :

LE COLIS MICRO KID'S

COMPRENANT :
- Le pin's MICRO KID'S
- Le tee shirt MICRO KID'S (coloris et taille au choix)
- Le disque MICRO KID'S (CD ou K7 au choix)

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S K7 (1 pin's, 1 tee shirt, 1 K7) ..... 219 F 00
(plus 17 F de frais de port)
Le colis MICRO KID'S CD (1 pin's, 1 tee shirt, 1 CD) .... 249 F 00
(plus 17 F de frais de port)

** Prix de vente conseillé*

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 209 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

à retourner à : " La boutique MICRO KID'S " 30 rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : " La boutique MICRO KID'S "

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE SHIRT : .....
Taille (Mx ou KL, ou de 8 à 16 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....
Logo de couleur mauve ou vert : .....

Signature des parents

MI-TEMPS

A la mi-temps, un commentateur apparaît en compagnie de David Robinson. A eux deux, ils sont aussi expressifs qu'un Léon Zitrone bourré au Valium, avec une fâcheuse tendance à déblatérer des évidences.
Toutefois, durant ce joyeux interlude, vous aurez la possibilité de vérifier les statistiques de chacune des équipes.

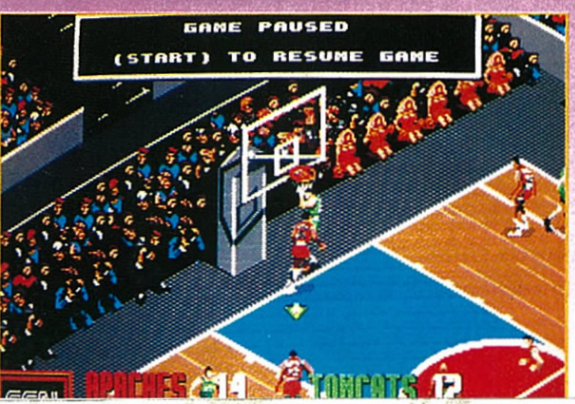
◀ *Enfin une course valable jusqu'au panier adverse!*

SUPREME COURT BASKETBALL

Ah les joies du basket-ball! Des hommes grands comme des échasses qui courent dans tous les sens en suant abondamment, un ballon rond qui passe habilement de main en main avant de terminer, terrible sort, au fond d'un panier...

Il est temps de commencer les échauffements car vous allez, avec Supreme Court Basketball, avoir accès au monde rapide, impitoyable et frénétique du... oui, du basket! Vous avez le choix entre quatre équipes, chacune avec son lot équitable d'avantages et de défauts. L'une peut être forte en défense, l'autre rapide comme l'éclair en contre-attaque, mais généralement elles se valent sensiblement. Il est essentiel de choisir les joueurs, avec leurs bons et leurs mauvais côtés, en fonction des faiblesses de l'adversaire.

Après la mise en jeu, tout est question d'efficacité dans les dribbles, de rapidité dans les passes et de précision dans les tirs au panier. En défense, il faut savoir marquer l'adversaire, bloquer et voler le ballon. Si un joueur est assez proche du panier, il est facile de marquer deux points mais, dans les situations les plus désespérées, il est parfois nécessaire de risquer un tir à trois points. Il est recommandé d'utiliser un bon déodorant à la fin de la journée!



▲ *Des statistiques à gogo dans ce jeu.*

▲ *Voilà un bon tir!*

▼ *Les Apaches ont droit à un lancer franc.*

SPECIFICATIONS

Une fois que vous avez choisi une équipe, il faut étudier les particularités de chaque joueur. Certains réussissent à merveille le tir au panier, d'autres sont excellents dans les figures ou le contrôle du ballon. Presque tous ont un défaut dont il vaut mieux tenir compte. Si vous n'arrivez toujours pas à fixer votre choix, il reste encore les oreilles et les sourcils comme critères de sélection!

UNE ACTION COUPEE

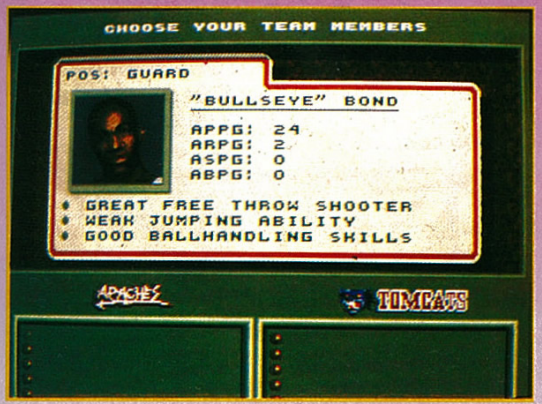
Supreme Court Basketball utilise un écran statique. Lorsque le ballon franchit la ligne de mi-terrain, l'angle de vue change pour inclure l'autre moitié du terrain. On met un peu de temps à s'y habituer car le changement est pratiquement instantané, mais vous n'y penserez plus au bout de quelques parties.

▲ *Ce misérable et orgueilleux basketteur présente le jeu.*

ÇA SE COMPLIQUE UN PEU!

Quand un joueur est suffisamment proche du panier, il peut effectuer une figure plutôt qu'un simple tir. Il y a de nombreuses figures amusantes à réaliser, comme le smash à deux mains ou le "skyhook". Quel que soit votre choix, il doit être rapide car plus vous attendez, plus la défense a de chances de vous prendre le ballon.

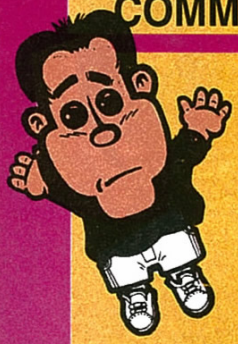
▼ *Les Tomcats ont la balle et les Apaches ne leur opposent aucune résistance!*



FAUTE !

Si un joueur commet une faute sur un adversaire qui s'apprêtait à tirer, celui-ci a droit à un lancer franc. Toutes les règles normales s'appliquent aux fautes, charges et marcher compris. En regardant les statistiques, vous repérerez les "mauvais" joueurs. Malgré leurs fautes, certains sont très bons en tir ou en dribble, à vous de peser le pour et le contre.

COMMENTAIRE



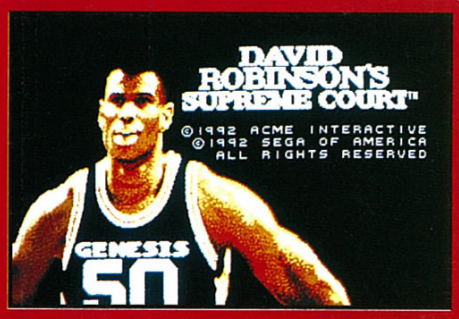
ROB

Au début, j'ai trouvé le changement d'angle vraiment énervant, c'est le moins qu'on puisse dire. Chaque fois qu'un joueur franchit la ligne de mi-terrain avec le ballon, il faut forcément changer sa direction pour compenser le changement d'angle. Autre reproche : on n'arrive pas à rentrer dans l'action, comme dans Super Real Basketball. Le point de vue est beaucoup trop éloigné, ce qui diminue le plaisir d'effectuer des figures. C'est dommage, car l'animation et les graphismes sont excellents, et le son est dans le bon ton, jusqu'aux baskets qui crissent sur la surface du terrain. Bien que l'équilibre entre les équipes ajoute au jeu plus de challenge et de difficulté, j'aurais préféré plusieurs équipes différentes, ainsi quand on devient vraiment bon, on peut essayer de battre les meilleures équipes avec les plus mauvaises. Supreme Court Basketball est bon, mais si vous voulez le meilleur, prenez Super Real Basketball ou, mieux, attendez la sortie de Bulls vs Lakers de EA.

COMMENTAIRE

RAD

Supreme Court Basketball est vraiment novateur. Pas d'habituel scrolling diagonal comme dans les autres jeux de basket sur Megadrive. Le changement de vue au milieu de terrain est irritant au début mais, une fois que vous y êtes habitué, ça marche plutôt bien. A cela s'ajoutent une animation impressionnante et des effets spectaculaires. Le seul gros problème avec ce jeu, c'est le manque d'options stratégiques en défense. C'est un peu trop compliqué de faire des blocages et de voler le ballon. On manque aussi de place pour faire des courses efficaces. La seule tactique vraiment payante reste la passe longue, ce qui enlève un peu au plaisir de jouer.
Supreme Court Basketball est un très bon jeu, c'est dommage que les possibilités tactiques n'aient pas été mieux étudiées.



EDITEUR : SEGA
PRIX : NC
DISPONIBILITE : JUILLET
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : BON

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 89%

Une flopée d'options et quelques petites touches sympathiques comme les bavardages des commentateurs.

GRAPHISME 80%

L'animation est excellente, le terrain est bien représenté et les écrans d'options sont superbes.

BANDE-SON 94%

Des bruitages qui créent une ambiance sonore parfaite. La musique d'intro convient parfaitement à un jeu de sport.

JOUABILITE 70%

Jouabilité peu aisée à cause du changement d'écran et le "ping-pong" entre les deux angles de vue gâche le plaisir.

DUREE DE VIE 78%

Ce manque de jouabilité est gênant. Seul un fêlé du basket-ball saurait y trouver son compte.

INTERET 78%

Un jeu qui semblait prometteur. Graphismes et bruitages excellents, mais manque de jouabilité.

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	☐	Numéro 2 (451002)	☐	Numéro 4 (451004)	☐	Numéro 6 (451006)	☐
Numéro 1 (451001)	☐	Numéro 3 (451003)	☐	Numéro 5 (451005)	☐	Numéro 7 (451007)	☐
Numéro 8 (451008)	☐	Numéro 9 (451009)	☐	Numéro 10 (451010)	☐	Nombre de numéros :	

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGA MEGADRIVE

JEUX MEGADRIVE

VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
MANETTE PRO 1			149
MANETTE PRO 2			125
ARCADE POWER CLUTCH			325
688 SUB ATTACK	480	170	130
AFTER BURNER II	340	190	130
ALEX KID	270	160	110
ALISIA DRAGOON	350	260	180
ARCH RIVALS	395	260	180
ARCUSS ODYSSEY	420	220	160
ARNOLD PALMER GOLF	340	160	110
ART ALIVE	340	160	100
BATMAN	390	200	140
BUCK ROGERS	470	260	180
BUDOKAN	370	230	160
BULL VS CELTICS	420	260	180
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	230	160
CALIFORNIA GAMES	360	200	140
CARMEN SANDIEGO	430	260	180
CENTURION	390	230	160
CHUCK ROCK	420	230	160
DAVID ROBINSON	395	260	180
DECAPPATTACK	340	200	140
DESERT STRIKE	400	300	210
DEVILISH	395	200	140
DRAGON'S FURY	370	250	180
DUNGEONS AND DRAGONS	480	310	220
EL VIENTO	395	230	160
ERNEST EVANS	460	290	200
EVANDER HLYFIELD BOX	370	270	180
EXILE	360	170	120
F. 22	395	290	200
FANTASIA	370	260	180
FERRARI GP	395	270	190
FIGHTING MASTER	395	230	160
GAIARES	360	220	150
GHOSTBUSTERS	290	190	130
GHOULS N'GHOTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	220	150
HELL FIRE	340	230	160
IMMORTAL	395	290	200
JOE MONTANA II	340	240	170
JOHN MADDEN II	440	290	200
JORDAN VS BIRD	340	260	180
KID CAMELEON	375	290	200
LAKERS VS CELTICS	395	260	200
LEMMINGS	390	310	220
LDR BOARD GOLF	360	200	140
MARBLE MADNESS	370	260	180
MARIO LEMIEUX HOCKEY	395	260	180
MERCS	420	260	180
MICHEY MOUSE	370	230	160
MIDNIGHT RESISTANCE	420	160	110
MOONWALKER	340	160	100
MS PACMAN	340	160	110
MUSHA ALESTE	395	180	120
MYSTIC DEFENDER	420	180	120
MYSTICALFIGHTER	390	250	180
NHL HOCKEY	395	290	200
OLYMPIC GOLD	390	290	200
OUT RUN	360	200	140
PACMANIA	360	230	160
PAPERBOY	340	230	160
PGA GOLF	360	260	180
PHANTASY STAR III	420	290	200
PIT FIGHTER	390	260	180
POPULOUS	395	260	180
QUACKSHOT	390	290	200
QUAD CHALLENGE	390	240	160
RAMBO III	290	160	100
RAMPART	420	230	160
RASTAN SAGA II	400	230	160
RING OF POWER	500	400	300
ROAD RASH	360	290	200
ROADBLASTERS	360	180	120
ROBOCOD	370	310	220
ROLLING THUNDER II	440	310	220
SHADOW DANCER	360	260	180
SHADOW OF THE BEAST	420	260	180
SHINING IN DARKNESS	390	260	180
SHINOBI	395	200	140
SIMPSONS	395	310	220
SOL DEASE	420	230	160
SONIC	370	260	180
SPIDERMAN	360	200	140
SPLATTER HOUSE II	460	310	220
SPORT TALK BASEBALL	460	230	160
STAR FLIGHT	480	290	200
STAR ODYSSEY	495	290	200
STEEL EMPIRE	390	260	180
STREET OF RAGE	395	290	200
STREET SMART	395	260	180
STRIDER	440	230	160
SUPER HANG ON	340	200	140
SUPER MONACO GP	340	240	170
SUPER OFF ROAD	360	230	160
SUPER REAL BASKET	360	230	160
SUPER SMASH TV	390	250	180
SUPER VOLLEY BALL	340	260	180
SWORD OF VERMILLION	420	290	200
TAZMANIA	390	250	180
TERMINATOR II	400	290	200
TEST DRIVE	380	260	180
THUNDERFORCE III	395	290	200
TOE JAM AND EARL	395	290	200
TOKI	395	310	220
TRUXTON	340	180	120
TWO CRUDE DUDES	395	290	200
VALIS	460	230	160
WARRIORS OF ROME 2	485	300	210
WINTER CHALLENGE	395	230	160
WONDERBOY III	390	230	160
WONDERBOY V	395	260	180
WORLD CUP ITALIA	340	230	160
YS III	460	260	180

NINTENDO SUPER NES

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
NINTENDO CONTROL PAD			119
ASC II PAD			185
SUPER ADAPTATEUR SFC			185
ADDAMS FAMILY	450	310	220
CASTLEVANIA IV	450	290	200
CONTRA III	450	310	220
DUNGEON AND DRAGON	485	290	180
EXTRA INNINGS	450	290	200
F. ZERO	450	260	180
FINAL FANTASY LEGEND II	500	340	240
FINAL FIGHT	450	290	200
HOOK	450	310	220
JOE ET MAC	450	340	240
JOHN MADDEN 92	450	340	240
LAGOON	450	260	180
LEMMINGS	450	310	220
MAGIC SWORD	420	260	180
MYSTICAL NINJA	450	310	220
OUT OF THIS WORLD	420	260	180
PEEBLE BEACH GOLF	500	290	200
PGA TOUR GOLF	450	310	220
PILOT WINGS	450	310	220
PIT FIGHTER	450	260	180
POPULOUS	450	260	180
RIVAL TURF	450	230	160
ROBOCOP III	450	290	200
RPM RACING	450	290	200
SIMPSONS	440	310	220
SMART BALL	450	260	180
SMASH TV	450	260	180
SPACE FOOTBALL	450	290	200
SPIDERMAN-X MEN	440	290	200
STREET FIGHTER 2	520	340	240
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	310	220
SUPER BATTLE TANK	450	260	180
SUPER DOUBLE DRAGON	490	310	220
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	290	200
SUPER MARIO WORLD	450	290	200
SUPER OFF ROAD	400	260	180
SUPER R-TYPE	450	290	200
SUPER SOCCER CHAMP	450	260	180
SUPER TENNIS	400	230	160
SUPER WRESTLEVANIA	450	310	220
THUNDER SPIRITS	450	260	180
TOP GEAR	400	230	160
TORTUES NINJA 4	450	310	220
ZELDA III	500	340	240

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU,

NO. DE MEMBRE
NOM
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE
TEL

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

C+ 11

CHEQUE BANCAIRE ☐ **CCP** ☐ **MANDAT LETTRE** ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 30F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE EXPIRATION ☐☐/☐☐

SIGNATURE

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

NINTENDO NES

JEUX NES

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOD	170	120
ADVENTURE OF LINK	260	180
BAD DUDES	150	100
BATMAN	230	160
BATTLE OF OLYMPUS	230	160
BAYOU BILLY	200	140
BIONIC COMMANDO	150	100
BLACK MANTA	150	100
BLADES OF STEEL	290	200
BLUE SHADOW	150	100
BUBBLE BOBBLE	230	160
BUGS BUNNY BIRTHDAY	260	180
BURAI FIGHTER	150	100
DOUBLE DRAGON	170	120
DOUBLE DRAGON II	200	140
DOUBLE DRIBBLE	260	180
DR MARIO	260	180
DUCK TALES	260	180
GHOSTBUSTERS II	230	160
GHOST'N GOBLINS	230	160
GOAL	150	100
GOLF	150	100
GREMLINS II	230	160
HUNT FOR RED OCTOBER	290	200
IKARI WARRIORS	150	100
ISOLATED WARRIOR	150	100
JACKIE CHAN ACTION	290	200
JACK NICKLAUS GOLF	170	120
LEGEND OF ZELDA	260	180
LOW G MAN	200	140
MEGAMAN II	230	160
MISSION IMPOSSIBLE	260	180
NORTH AND SOUTH	290	200
PROBOTECTOR	150	100
RAD GRAVITY	200	140
RAD RACER	170	120
RESCUE RANGERS	200	140
ROBOCOP	230	160
ROBO WARRIOR	150	100
RYGAR	200	140
SHADOW WARRIOR	170	120
SILENT SERVICE	170	120
SIMPSONS	290	200
SKATE OF DIE	260	180
SNAKE RATTLE'N ROLL	150	100
SNAKE REVENGE	200	140
SOLAR JETMAN	150	100
SOLOMANS KEY	230	160
STAR WARS	290	200
STEALTHATF	200	140
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MARIO II	230	160
SUPER MARIO III	260	180
SUPER SPIKE V BALL	200	140
SUPER OFF ROAD	230	160
SWORD AND SERPANTS	230	160
TOP GUN II	260	180
TOTALLY RAD	150	100
TRACK AND FIELD II	170	120
TURBO RACING	150	100
WWF WRESTLING	230	160
WORLD CUP	170	120

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ 50F POUR LES JEUX NEUFS ET 20F POUR LES JEUX UTILISES

ATARI LYNX

JEUX LYNX

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
3 D BARRAGE	120	80
720 DEGREES	120	80
APB	120	80
AWESOME GOLF	170	120
BILL AND TED	140	100
BLUE LIGHTING	170	120
CALIFORNIA GAMES	140	100
CHEQUERED FLAG	120	80
GAUNTLET III	120	80
GRID RUNNER	90	60
HARD DRIVIN'	120	80
HYDRA	120	80
ISHIDO	120	80
KLAX	120	80
LYNX CASINO	90	60
MS PACMAN	120	80
NFL SUPERBOWL	140	100
NINJA GAIDEN	120	80
PAC LAND	120	80
PAPERBOY	140	100
PINBALL SHUFFLE	140	100
ROADBLASTERS	140	100
ROBOSQUASH	90	60
ROBOTRON	90	60
SCRAPYARD DOG	120	80
STUN RUNNER	120	80
TURBO SUB	90	60
VIKING CHILD	140	100
VINDICATORS	90	60
WARBIRDS	140	100
WORLD CUP SOCCER	120	80
XIBOTS	120	80

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
LIGHT MAGIC			135
DOCS CARRY ALL			149
ADAPTATEUR SECTEUR			95
ADAPTATEUR AUTO			79
ADDAMS FAMILY	225	150	100
ADVENTURE ISLAND	220	150	100
ALLAWAY	160	100	70
ATOMIC PUNK	215	120	80
BARBIE	220	150	100
BASEBALL	160	90	60
BATMAN	215	120	80
BATMAN II	230	140	100
BATTLETOADS	210	140	100
BEETLEJUICE	215	160	110
BILL AND TED	230	130	90
BLADES OF STEEL	230	150	100
BLASTER MASTER BOY	225	120	80
CASTLEVANIA II	230	120	80
CHESSMASTER	215	120	80
DAYS OF THUNDER	215	150	100
DOUBLE DRIBBLE	215	150	100
DR MARIO	195	120	80
DRAGON'S LAIR	200	150	100
DUCK TALES	225	150	100
F1 RACE	240	150	100
FACE BALL 2000	240	120	80
FERRARI	220	150	100
FINAL FANTASY	245	120	80
FINAL FANTASY ADV	275	150	100
FINAL FANTASY II	275	140	100
G FOREMAN BOXING	220	130	90
GOLF	215	100	70
GREMLINS II	215	120	80
HOOK	225	160	110
HUDSON HAWK	215	150	100
HUNT FOR RED OCTOBER	215	150	100
JACK NICKLAUS GOLF	220	150	100
JOE ET MAC	215	160	110
KID ICARUS	160	120	80
MEGAMAN II	215	120	80
METROID II	160	100	70
MICKEY	215	120	80
MISSILE COMMAND	175	100	70
NBA 2	225	160	110
NBA ALLSTARS	195	150	100
NFL FOOTBALL	225	120	80
NINJA GAIDEN SHADOW	235	150	100
NINJA TURTLES II	250	150	100
NINTENDO WORLD CUP	215	90	60
OPERATION C	215	120	80
PACMAN	195	100	70
PLAY ACTION FOOTBALL	160	90	60
PRINCE OF PERSIA	215	150	100
Q BERT	195	120	80
ROBOCOP II	215	120	80
ROGER RABBIT	225	140	100
SIMPSONS	215	150	100
SIMPSONS 2	225	170	120
SOCCER MANIA	215	130	90
SOLAR STRIKER	190	100	70
SPIDERMAN 2	190	100	70
Q'BERT	195	120	80
ROBOCOP II	215	120	80
ROGER RABBIT	225	140	100
SIMPSONS	215	150	100
SIMPSONS 2	225	170	120
SOCCER MANIA	215	130	90
SOLAR STRIKER	190	100	70
SPIDERMAN	190	100	70
SUPER OFF ROAD	220	130	90
SUPER RC PRO AM	195	120	80
SUPERHUNCHBACK	195	100	70
TECHNO BOWL	230	130	90
TERMINATOR II	215	150	100
TINY TOONS	230	140	100
TOM ET JERRY	220	150	100
WORLD CIRCUIT	215	130	90
WWF SUPERSTARS	215	150	100

SEGA MASTER SYSTEM

JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ALEX KID	120	80
ASTERIX	290	200
BACK TO THE FUTURE II	230	160
BATTLE OUT RUN	120	80
BUBBLE BOBBLE	170	120
CHASE HQ	140	100
DONALD DUCK	290	200
DOUBLE DRAGON	140	100
DUCK TALES	200	140
GHOULS'N GHOSTS	230	160
GOLDEN AXE WARRIOR	230	160
HEAVY WEIGHT BOXING	170	120
HEROES OF THE LANCE	230	160
IMPOSSIBLE MISSION	230	160
INDIANA JONES	230	160
LEADER BOARD GOLF	140	100
MERCS	290	200
SHADOW OF THE BEAST	260	180
SONIC	260	180
SPIDERMAN	140	100
STRIDER	170	120
SUMMER GAMES	230	160
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MONACO	260	180
TOM AND JERRY	260	180
ULTIMA IV	200	140
WONDERBOY III	140	100
MICKEY	260	180
MOONWALKER	200	140
OUT RUN EUROPA	170	120
PACMANIA	140	100
PHANTASY STAR	230	160
RC GRAND PRIX	140	100
ROCKY	170	120
SHADOW DANCER	260	180

NEO-GEO

JEUX NEO-GEO

BASE BALL STARS	1250	890	630	
FATAL FURY	1250	890	630	
FOOTBALL FRENZY	1250	890	630	
GOLF	1250	890	630	
KINGS OF MONSTERS	1250	890	630	
LAST RESORT	1250	890	630	
MUTATION NATION	1250	890	630	
NAM 75	1250	890	630	
ROBO ARMY	1250	890	630	
SOCCER BRAWL	1250	890	630	
THRASH RALLY	1250	890	630	

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
WIDE GEAR			99
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM			195
ADAPTATEUR SECTEUR			95
ADAPTATEUR AUTO			79
BATTER UP	230	100	70
CHASE HQ	230	130	90
CHESSMASTER	230	120	80
CRYSTAL WARRIOR	249	100	70
DONALD DUCK	245	170	120
DRAGON CRYSTAL	230	120	80
FANTASY ZONE	210	130	90
G-LOC	230	100	70
GOLDEN AXE	230	140	100
HALLEY WARS	230	120	80
JOE MONTANA	245	100	70
LEADERBOARD GOLF	245	100	70
MICKEY MOUSE	230	170	120
NINJA GAIDEN	245	120	80
OUT RUN	230	120	80
PACMAN	230	100	70
PENGO			
PSYCHIC WORLD			
SHINOBI			
SLIDER			
SONIC			
SPACE HARRIER			
SPIDERMAN			
SUPER GOLF			
SUPER MONACO GP			
WONDERBOY			
WOODY POP			

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

ENVOI

SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

EPTION DES JEUX JAPONAIS
S QUE SUPER FAMICOM

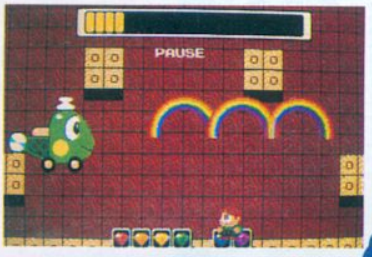
TIPS

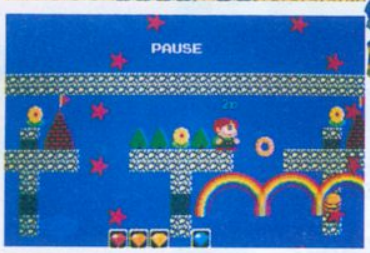
ARCUS ODYSSEY

On continue dans la joie et l'allégresse et toujours sur Megadrive. Donc, dans Arcus Odyssey, entrez dans la deuxième pièce de l'acte III pour récupérer quelques bonus. Dans l'acte IV, faites attention aux ombres sur le sol, il s'agit de quelques dragons qui n'attendent que votre passage pour vous attaquer.

RAINBOW ISLANDS

Voici un tip plutôt intéressant. Pendant l'écran de présentation, appuyez sur HAUT, B, BAS, GAUCHE, C, A, A, B et C pour gagner toutes les potions et les chaussures de rapidité.





Hello les zaminches!
Ce mois-ci, vous aurez encore l'occasion de remarquer que je suis un fan de simulation sportive, je vous livre par exemple un excellent tip pour le Super Tennis de la Super Nintendo. A ce propos, si quelqu'un connaît un truc pour Naxat Open sur NEC, je suis preneur.
Vous allez avoir pas mal de temps devant vous durant ces deux prochains mois et je sais que vous allez vous éclater avec votre console préférée. Je compte donc sur vous pour que vous nous fassiez parvenir de nombreux tips et astuces pour vos dernières acquisitions. Je vous en promets moi-même quelques inédits pour la rentrée...

THE IMMORTAL

Achetez la "shrink" potion et retournez dans la première pièce. Buvez la potion et attendez que ses effets disparaissent. Lorsque vous serez mort, vous pourrez continuer dans la pièce après la salle du "sensor". L'œuf que vous transportez va éclore ; évitez la slime et jetez l'hameçon. Marchez de côté et ramassez-le. Jetez-le au milieu du cercle et vous irez au niveau 6. Vous progresserez ainsi plus vite dans ce jeu d'exploration de donjon qui est un de mes préférés sur Megadrive.

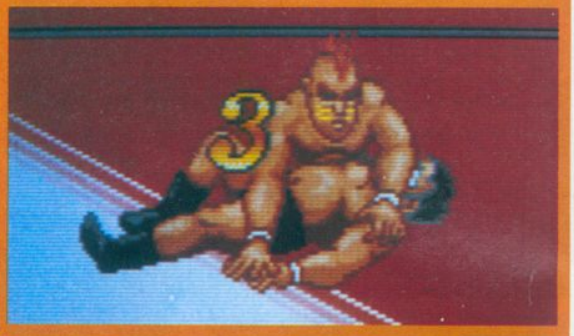
FANTA

SIA

Voilà comment trouver des vies supplémentaires dans ce titre difficile. Essayez de traverser la première partie du jeu jusqu'à ce que vous aperceviez la première vie gratuite au sommet des plates-formes. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez le livre magique. Prenez-le et bougez vers la droite vers un coffre au trésor. Entrez dans le coffre, vous vous retrouverez à côté de la première vie gratuite. Recommencez l'opération pour gagner des vies supplémentaires.

WRESTLE WAR

Voici de quoi vous sortir des situations les plus désespérées. Si vous possédez un Arcade Power Stick de Sega, ou tout autre joystick avec boutons "auto-fire", il vous suffira d'utiliser cet auto-fire pour vous dégager, lorsqu'un adversaire tentera de vous maintenir les épaules plaquées au sol. Ce truc devrait vous permettre de défier de nombreux adversaires et de vous faire une réputation d'enfer.



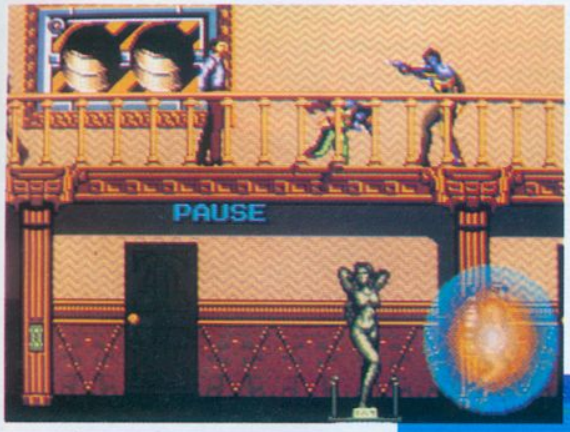
CRUDE BUSTER

クルード バスター

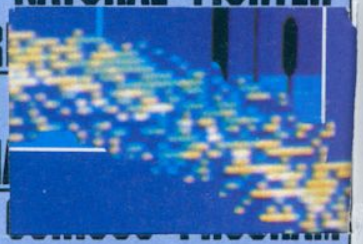
Lorsque vous atteignez la fin d'un niveau de ce respectable jeu de baston sur Megadrive, avisez donc la Power Cola Machine. N'hésitez pas à lui distribuer quelques coups de poing et coups de pied mais ne buvez le contenu d'aucune des bouteilles. Quand le temps de jeu sera écoulé, vous gagnerez une vie supplémentaire.
De même, lorsque vous ramasserez un petit bâton, plutôt que de le lancer, vous pourrez l'utiliser comme une batte de base-ball grâce au bouton B (efficacité garantie).

ROLLING THUNDER

Voici les codes des niveaux de cette excellente conversion de la borne d'arcade Rolling Thunder. Les codes des niveaux secrets viendront plus tard.

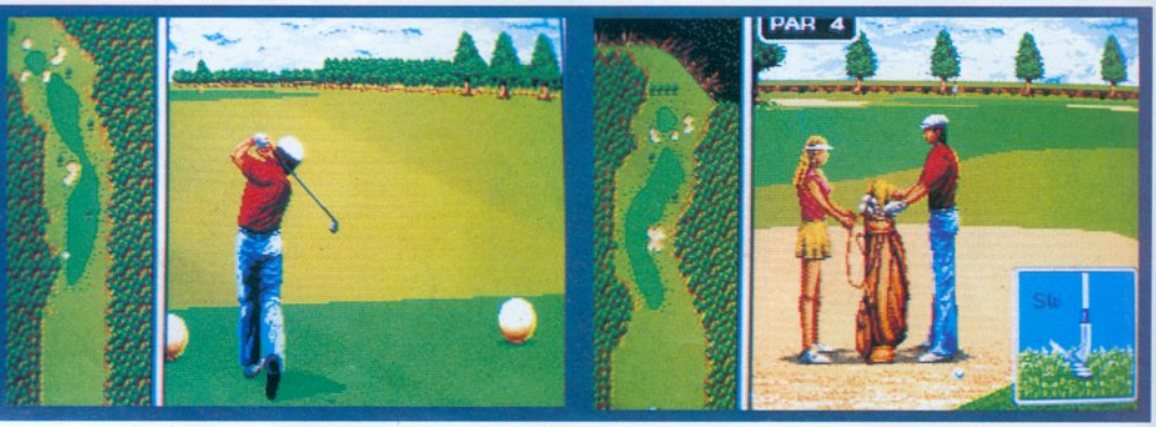


STAGE	PASSWORD
LEVEL TWO	A MAGICAL THUNDER
LEVEL THREE	LEARNED THE SECRET
LEVEL FOUR	A NATURAL FIGHTER
LEVEL FIVE	PUNCHED THE POWDER
LEVEL SIX	A LOGICAL LEOPARD
LEVEL SEVEN	BLASTED THE SECRET
LEVEL EIGHT	A PRIVATE ISOTOPE
LEVEL NINE	DESIRED THE TARGET
LEVEL TEN	A NATURAL RAINBOW
LEVEL ELEVEN	ELECTED THE FUTURE
	A MAGICAL MACHINE
	MUFFLED THE KILLER
	A DIGITAL NUCLEUS
	PUNCHED THE DEVICE
	A PRIVATE THUNDER
	CREATED THE POWDER

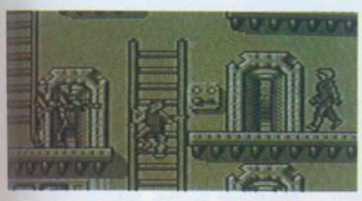


ARNOLD PALMER GOLF

En entrant les lettres E U E comme mot de passe, vous pourrez jouer avec un golfeur possédant un drive puissant. De quoi rester en dessous du PAR de nombreux parcours.



TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



Ce jeu qui a obtenu un 87% mérité dans *Consoles+* n° 7, enchaîne à merveille séquences d'action et jeu de réflexion. Votre temps étant limité lors des séquences de reprogrammation, il peut être utile d'appuyer sur SELECT durant ces phases de jeu. Ensuite, voici quelques astuces pour chacun des niveaux de Terminator 2.

NIVEAU 1

Tirez sur les balises dans cet ordre : quatrième, première, cinquième, deuxième, troisième.

NIVEAU 2

A la fin de ce niveau, sautez sur la plate-forme du milieu, en face de la porte, et appuyez sur HAUT.

NIVEAU 3

C'est simple, reprogrammez toutes les connexions sur zéro.

NIVEAU 4

Dans ce niveau, conduisez le long du haut de l'écran jusqu'à ce qu'apparaisse le T-1000.

BUBBLE BOBBLE

Histoire de visiter un peu plus en avant cet excellent jeu de plates-formes sur Game Boy, voici quelques codes pour ceux qui veulent progresser rapidement.

4LL1
IGBF
HTB3
K2BJ
VLT1
VLT3

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Encore un jeu Game Boy qui avait été bien accueilli lors de son test dans le numéro 2 de *Consoles+*. Voici un tip grandiose qui va vous permettre de disposer de quelque 25 sous-marins. Pendant l'écran de la carte, appuyez simultanément sur les boutons A et B, puis appuyez sur HAUT et BAS. Vous disposerez alors de quoi faire régner votre loi dans les fonds marins.

SKATE OR DIE: TOUR DE THRASH

Si pour quelques raisons obscures vous avez envie de visiter quelques-uns des niveaux de ce jeu de skate-board, jetez un œil sur les codes suivants.

NIVEAU 1 : GNBF
NIVEAU 2 : MTGP
NIVEAU 3 : PVFS
NIVEAU 4 : FVCH
NIVEAU 5 : BXHN
NIVEAU 6 : GFTQ
NIVEAU 7 : JZWC

GO! GO! TANK

Il s'agit là d'un jeu peu connu sur Game Boy, nous vous proposons un tip qui vous octroiera l'invincibilité durant le jeu. Sur l'écran de présentation, appuyez sur GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, HAUT, DROITE, HAUT, GAUCHE, HAUT, GAUCHE et START. Le "cheat mode"est actif et vous permettra de terminer le jeu.

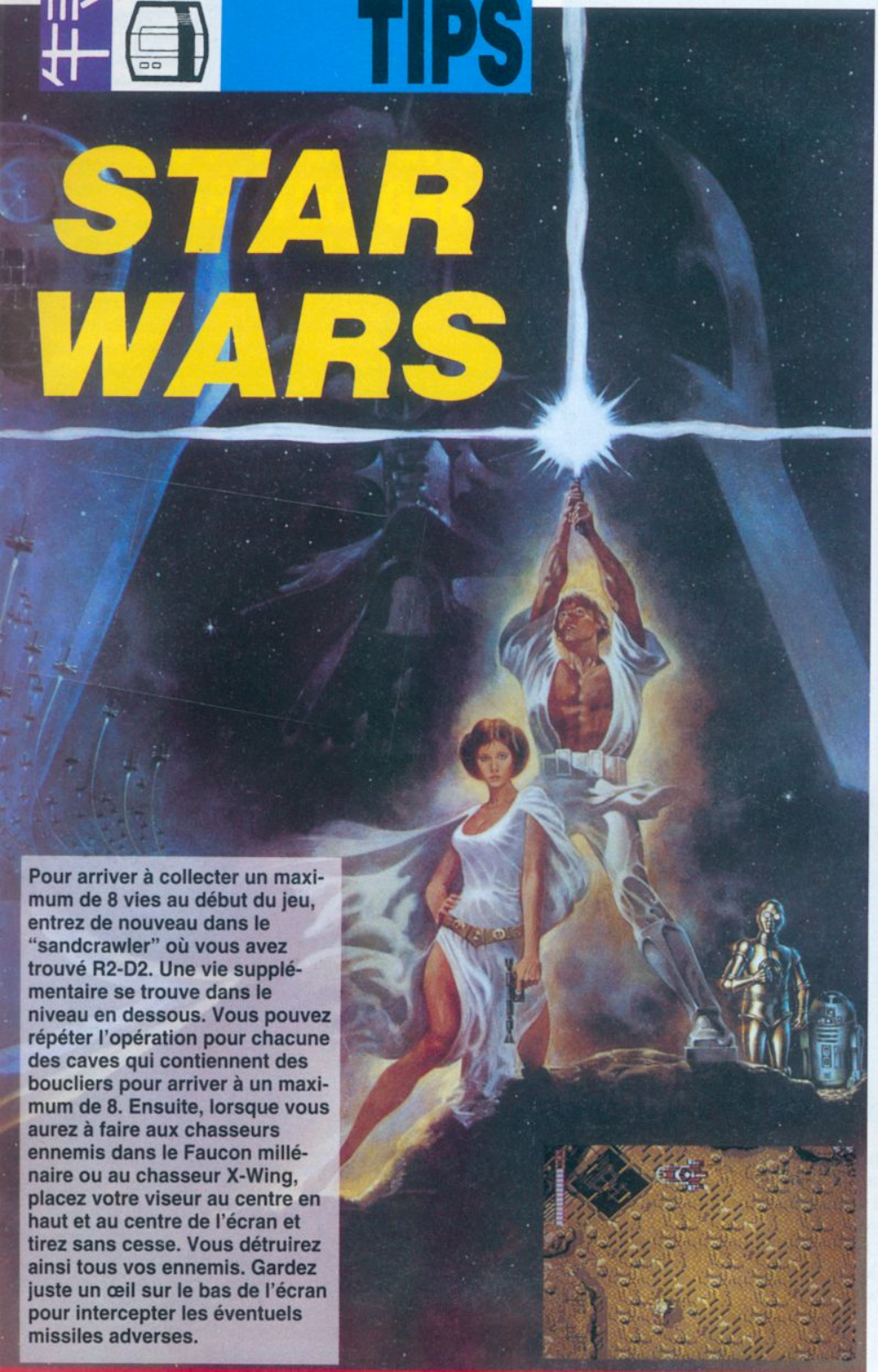
CASTLEVANIA

Il me semble que nous vous l'avons déjà donné. Il s'agit de trouver une chambre secrète où sont planqués des bonus. Pour ce faire, dans le premier niveau, avisez la cinquième corde, saisissez-la fermement et grimpez en passant à travers la pierre.

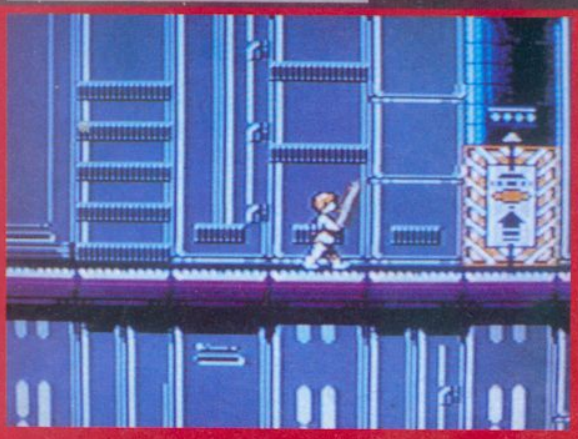
BATTLE UNIT ZEOTH

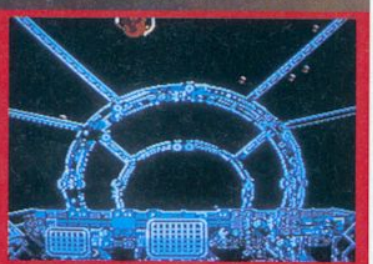
Attendez que la musique de l'écran de présentation soit terminée. Appuyez simultanément sur les boutons A et B, puis appuyez ainsi cinq fois. Vous allez entendre des notes musicales. Si vous pressez START après la première note, vous commencerez le jeu par son premier niveau. Si vous préférez, appuyez sur START après la deuxième note musicale, vous commencerez par le deuxième niveau de jeu. Et ainsi de suite. Plus vous laisserez passer de notes, plus loin vous commencerez dans le jeu après la pression sur la touche START.

STAR WARS

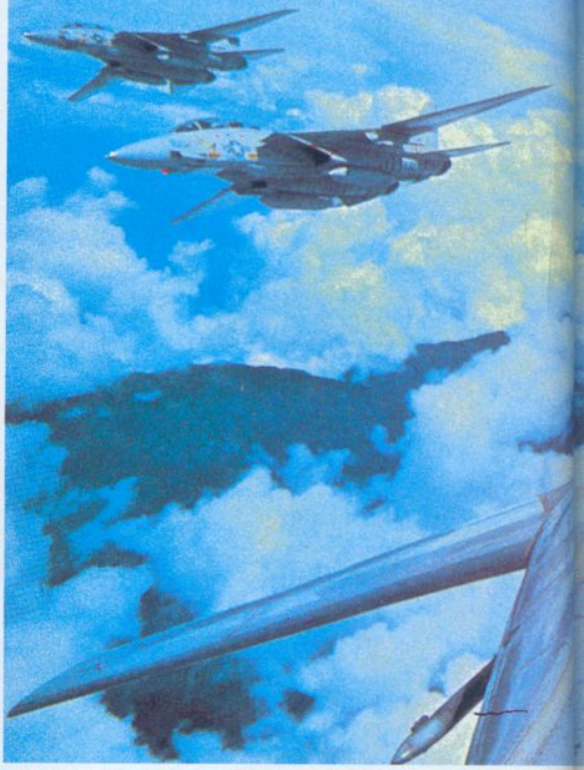


Pour arriver à collecter un maximum de 8 vies au début du jeu, entrez de nouveau dans le "sandcrawler" où vous avez trouvé R2-D2. Une vie supplémentaire se trouve dans le niveau en dessous. Vous pouvez répéter l'opération pour chacune des caves qui contiennent des boucliers pour arriver à un maximum de 8. Ensuite, lorsque vous aurez à faire aux chasseurs ennemis dans le Faucon millénaire ou au chasseur X-Wing, placez votre viseur au centre en haut et au centre de l'écran et tirez sans cesse. Vous détruirez ainsi tous vos ennemis. Gardez juste un œil sur le bas de l'écran pour intercepter les éventuels missiles adverses.

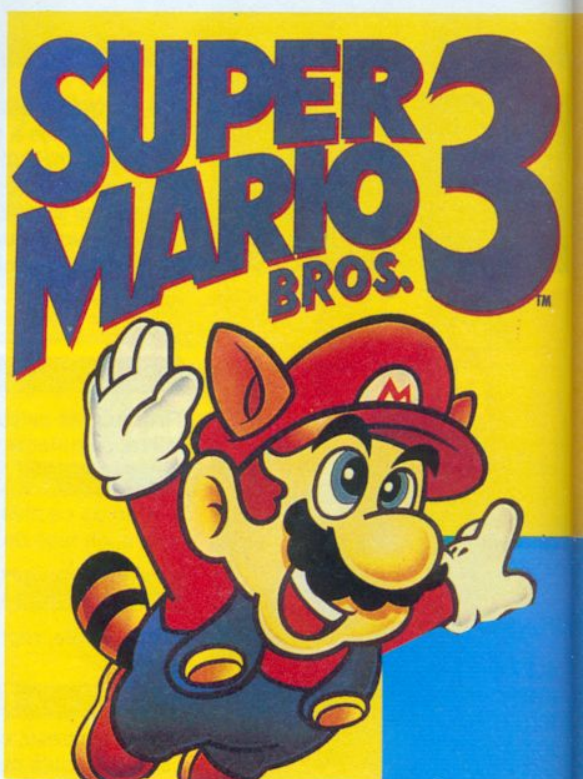




CAPTA
SKYHA



SUPER MARIO BROS. 3™



AIN
WK

Un petit truc en passant pour le niveau 8 de ce jeu. Si vous volez complètement à gauche de l'écran, aucune des mines ne pourra endommager votre appareil. Vous pourrez ainsi terminer aisément ce niveau.

RESCUE RANGERS

Nous vous délivrons ici quelques conseils pour passer sans encombre certaines phases du jeu.

LA MACHINE A NETTOYER

Courez vers la balle rouge, attrapez-la et filez à droite de l'écran. Quand la lumière apparaît, sautez vers le ... allez au centre de l'écran ... à droite et affrontez Skarios. Utilisez la potion de saut et frappez-le dans l'œil jusqu'à la mort. Continuez vers la droite et utilisez la clé blanche pour entrer dans les caves. Mais rappelez-vous, vous devez avoir sélectionné le masque et le jet-pack avant y entrer. Ils sont dans le coffre ... la porte.

... l'ampoule verte a... alors clignoter, év... filez à droite de l'é...

L...

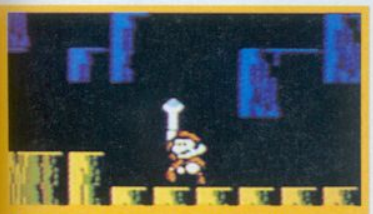
Prenez la balle rouge ... du hibou. Attendez q... bas et lancez la balle rouge vers lui po... toucher. Evitez la balle quand elle retombe, récupérez-la et recommencez l'opération.

L'OVNI

Facile! Evitez le petit bonhomme vert qui fonce vers vous et ramassez la balle. Quand l'ovni est au-dessus de vous, appuyez simultanément sur HAUT et B pour lui envoyer la balle. Continuez à battre cet extra-terrestre.

BONUS GAME

Pour bien commencer le jeu, emparez-vous des boîtes sur le côté gauche. Cela vous permettra de récupérer une vie supplémentaire dans la boîte la plus haute.



Après une partie de ce grandiose jeu de plates-formes, appuyez sur le bouton A pour retourner à l'écran de présentation. Maintenant, appuyez sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et START. Vous commencerez une nouvelle partie avec 28 "magic wings". De quoi se balader tranquille dans les niveaux de jeu.

THE SIMPSONS

Après le truc pas clair du mois dernier, nous revenons sur ce jeu que vous êtes nombreux à apprécier. Voici donc quelques conseils pour vous aider à progresser.

1. Attendez devant le cinéma que le timer marque 400. Un môme passera, habillé de mauve. Peignez-le!
2. Utilisez le téléphone pour faire une bonne blague à la taverne. Moe sortira pour vous poursuivre. Peignez-le!
3. Achetez le sifflet et utilisez-le quand vous atteindrez la maison de retraite. Papy vous donnera de l'argent.
4. Au niveau 2, lorsque vous arriverez aux plates-formes flottantes, sautez trois fois de suite sur la seconde, elle vous permettra alors de traverser ce dangereux passage. En descendant, sautez à droite en diagonale pour attraper l'invulnérabilité.
5. Au niveau 3, utilisez l'aimant sur la roue de la fortune pour gagner automatiquement.
6. Lorsque vous êtes arrivé à la grosse face de clown, sautez dans sa bouche ; vous serez téléporté dans un long couloir rempli de pièces.

Quand vous jouez un match en duo avec un partenaire, appuyez sur SELECT et A pour que votre pote vienne vous aider à mettre la pâtée à vos adversaires. Appuyez sur SELECT et B pour que votre partenaire fasse le tour du ring et aille mettre un coup à votre ennemi. Enfin, appuyez simultanément sur SELECT, A et B pour que votre copain monte sur les cordes et saute sur votre opposant. Voilà qui mettra une sacrée ambiance dans vos matchs, surtout en mode deux joueurs.

SEGA TIPS

L'une des toutes meilleures réalisations de ces derniers temps sur Master System est Shadow of the Beast de Tecmagik. Voici la solution complète de ce jeu somptueux, publiée avec l'aimable autorisation de la société Tecmagik elle-même.

SHADOW OF THE BEAST

NIVEAU UN

Allez à gauche, passez l'arbre avec "HOME" inscrit dessus et donnez un coup dans le rocher pour récupérer la clé. Revenez en arrière, sélectionnez la clé et rentrez dans l'arbre.

▲ *C'est la bête !*

NIVEAU DEUX

Allez à droite, descendez l'échelle, puis gauche, bas, droite, bas, gauche et bas. Allez à droite pour récupérer une potion de saut dans le coffre. Empruntez l'échelle et sautez vers la gauche pour attraper une potion de vie cachée. Revenez en arrière et allez à droite, puis bas, gauche, et laissez-vous tomber de la plate-forme. Continuez à gauche, passez le trou pour affronter le gardien de l'orbe. Frappez la balle bleue qu'il tient et évitez sa flamme jusqu'à votre victoire.

NIVEAU TROIS

Marchez à droite, sautez dans le trou et prenez la clé jaune. Allez à droite, récupérez la potion d'énergie et laissez-vous tomber dans le trou. Allez au plus loin vers la droite, évitez les pointes au sol. Direction haut, droite, haut, droite, haut, gauche (prenez la potion rouge pour votre force), haut, gauche, haut, gauche, et haut. Marchez vers la droite pour affronter le squelette. Tirez le plus vite possible.

NIVEAU QUATRE

Allez à droite, puis montez sur la première échelle puis allez à gauche jusqu'a trouver un levier en ignorant l'échelle. Basculez le levier, allez à droite et grimpez à l'échelle précédement ignorée. Marchez vers la gauche, prenez la clé puis allez à droite, bas par l'échelle, puis bas, droite et bas.

▲ *Prenez d'abord la clé puis entrez ici.*

NIVEAU CINQ

Courez à droite, grimpez à l'échelle puis à droite (attention à l'escargot). Allez vers le bas, puis à gauche, sautez le truc visqueux. Suivez bas, droite, bas, droite, bas, droite, bas, gauche, bas, gauche, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche puis haut. Prenez la clé verte sur la droite.

NIVEAU SIX

Retournez sur vos pas et prenez l'échelle vers le bas, allez à droite puis vers le bas. Allez à droite jusqu'à Hydrassas le dragon. Tuez-le en tapant plusieurs fois sur la corne de sa tête la plus basse (évitez les flammes). Courez à droite et utilisez la clé jaune pour entrer dans le puits.

NIVEAU SEPT

Grimpez vers le haut à la recherche d'une cache sur la droite du puits. Vous avez la clé du château. Allez vers la droite et frappez les rochers pour récupérer de l'énergie. Assurez-vous de posséder une torche. Si vous avez la pièce du puits, sélectionnez-la, vous gagnerez une vie. Quand vous aurez trouvé le roi Gargoyle, vous serez transporté à l'extérieur du château où vous devrez utiliser la clé blanche pour entrer et trouver un œuf de dragon. Il sera utile plus tard.

NIVEAU HUIT

Dans le château, allez à gauche puis haut, droite, bas, droite et haut tout du long. Filez à gauche sautez en bas (utilisez la potion d'invulnérabilité ou la potion de saut, sinon vous mourrez). Allez à gauche puis en haut et marchez vers la droite pour allez prendre un outil. Retournez sur la gauche et ignorez la première échelle. Marchez vers le bas, droite, bas et gauche pour récupérer une clé blanche. Allez à droite et laissez-vous tomber en faisant attention de ne pas vous empaler sur les épées. Prenez à gauche puis en bas, droite, bas et gauche jusqu'au coffre marqué "BLASTER". Sélectionnez-le pour avoir une arme contre les monstres. Allez au champ de force à droite et désactivez-le avec l'outil.

▲ Il faudra être astucieux dans le château.

NIVEAU NEUF

Vous allez vers le haut, puis à gauche, bas, gauche et haut. Vous devez être revenu à l'endroit par lequel vous étiez entré dans le château. Courez à droite, bas, gauche et récupérez une potion de saut. Déplacez-vous vers le bas puis à droite et affrontez Skarios. Utilisez la potion de saut et frappez-le dans l'œil jusqu'à la mort. Continuez vers la droite et utilisez la clé blanche pour entrer dans les caves. Mais rappelez-vous, vous devez avoir sélectionné le masque et le jet-pack avant d'y entrer. Ils sont dans le coffre avant la porte.

NIVEAU DIX

Volez vers la droite, sur le chemin, frappez la slime sur le sol pour augmenter votre force. Vous devez trouver l'œuf que réclame le roi Gargoyle. Assez loin vers la droite, vous rencontrerez Corannis. Pour le détruire, frappez-le à la gueule. Vous serez téléporté vers le château. Utilisez le crucifix dans la tombe pour que le roi Gargoyle vous téléporte à nouveau. Allez à droite vers Gargoyle, il vous laissera passer. Allez toujours à droite, frappez les pierres tombales pour gagner des vies. Vous trouverez un pied géant et une grosse massue. Frappez le pied en essayant d'éviter les coups de massue. Une fois le monstre vaincu, relâchez-vous.

▲ La partie la plus facile du jeu.

TIPS

Voici la sélection mensuelle de vos tips. Heu, vous allez peut-être me trouver embêtant, mais je me vois contraint de vous signaler que nous avons dépassé le cap de la millième lettre nous indiquant un truc pour Zelda sur NES. Genre, prenez le nom Zelda pour accéder directement à la deuxième quête. Ok. Cela nous fait chaud au cœur, mais là je crois que nous avons bien assimilé le tip en question. Chiche qu'à partir de dorénavant vous nous envoyez des tips pour Little Nemo?

• BOULDER DASH
Nes

Si vous voulez choisir votre monde, entrez ces quelques codes:
- Monde 2: 635870
- Monde 3: 840137
- Monde 4: 840967
- Monde 5: 225373
- Monde 6: 752053

▲

Tips de Sébastien THOMAS
"Le Signerin"
69640 DENISÉ

• GATES OF ZENDECON ?????
Lynx

Tapez le code TRXX et tout de suite, descendez en tirant des bombes et une surprise vous attend.

▲

Tips de Benoît MALDES (11 ans)
4, rue de la Tête
66370 PEZILLA-LA-RIVIERE

• SHADOW WARRIORS
Nes

Voici un code vraiment sympa qui permet d'écouter toutes les musiques et les sons de ce super jeu "Shadow Warriors".
Sur l'écran "Temco presents", appuyez sur gauche, bas, A, B et Select, et ensuite sur le bouton Start pour faire apparaître l'écran Select. Appuyez sur gauche/droite pour changer le numéro du son, B pour jouer et A pour arrêter.

▲

Tips de Olivier GONKESER
17, avenue Aristide Briand
93150 BLANC-MESNIL

• DYNABLASTER
Game Boy

Voici une série de codes pour Dynablaster sur Game Boy:
— En Game A, avec un maximum d'argent.
- 2e village: LG2QSW6W
- 3e village: LG28TGMG
- 4e village: 55Q83DCR
- 5e village: 55P7S.?R
- 6e village: LM884.K1
- 7e village: SMNN4.X1
- Dernier village: SMNPS.XP

— En Game B: Pour terminer ce jeu, il vous faut découvrir le Fire Pass; celui-ci permet, en appuyant constamment sur la touche B, de créer un champ de force qui vous rend invincible. En prime, voici le code du 1er stage où l'on peut trouver le Fire Pass:
MNB0BKM2HL
H0H2PDJNM0

▲

Tips de Alexandre KOWALCZYK (16 ans)
5, rue Jules Ferry
55500 LIGNY-EN-BARROIS

• BAD DUDES
Nes

Si vous voulez des vies infinies: sur la 2e manette, il faut faire: B, A, Haut, Bas, Haut, Bas, ensuite Start sur la 1ère manette.

▲

Tips de David GRIMAULT (13 ans)
13, rue St-Christophe
49410 LA CHAPELLE ST-FLORENT

• FINAL FIGHT
SFC

Pour choisir le nombre de vies, la musique... A la page de présentation, appuyez sur les boutons L et R. Restez appuyé puis faites Start et vous verrez apparaître un menu. Gloire à Consoles+!

▲

Tips de Vincent DESTUR
22, avenue de la Plaine
78340 LES DAYES-SOUS-BOIS

• MIRACLE WARRIORS
Master System

Dans les cavernes, il faut suivre tout le temps le même mur. Ainsi, vous ne pourrez pas oublier d'objets.
Après la caverne où se trouve la troisième clef, il faut aller à gauche (environ 3 cases) et appuyer sur le bouton 2: une belle surprise vous attend!
Bonne chance pour finir le jeu!

▲

Tips de Christophe TANNEAU (15 ans 1/2)
2, rue des Morillons
95130 FRANCONVILLE

• LAST BATTLE
Megadrive

Pour recommencer au stage où vous avez perdu, appuyez sur A, B, C et Start plusieurs fois jusqu'à ce que "Chapter 1" s'inscrive à l'écran. Mettez le joypad vers le haut, 1 fois si vous avez perdu au niveau 2, 2 fois si vous avez perdu au niveau 3, etc. Vous pouvez maintenant tout lâcher et appuyer sur Start pour commencer.

• FORGOTTEN WORLDS
Megadrive

Lorsque vous jouez à deux, quand l'un des deux joueurs meurt, faites Start 3 fois pour obtenir l'option continue.

▲

Tips de David FEGER (15 ans)
16, rue de la Marche
Cité Raymond Poincaré B2 Porte 12
92380 GARCHES

• PSYCHO FOX
Sega Master System

Quand vous êtes au niveau 1, 3e stage, allez jusqu'au tremplin avant le monstre n°1. Montez jusqu'au dernier tremplin et dès que vous touchez le tremplin, envoyez Bird Fly du côté où il y a le plus d'écrans. Répétez l'opération plusieurs fois. Un bout d'écran se cassera, sautez dans le trou et vous aurez un passage secret. Descendez dans le premier pot de lait et vous arriverez au niveau 5 1er stage.

▲

Tips de Cédric VALLADE (13 ans)
9, square du Berry
77100 MEAUX

• BLOODY WOLF
Coregrafx

Si vous voulez finir le jeu plus rapidement, vous pouvez voler pour cela. Attendez que la page de présentation s'affiche à l'écran, et à ce moment-là, faites: bas, haut, gauche, gauche, II, II, I, Select et enfin vous verrez apparaître un 3 sous Bloody Wolf. Maintenant, si vous voulez courir, faites: haut, bas, droite, droite, I, I, II, Select et là, vous verrez un 2 s'afficher à l'écran. Pendant le jeu, quand vous êtes parachuté, appuyez sur I, II et Run en même temps, vous obtiendrez 50 tirs lance-flammes. Si vous voulez avoir 50 tirs bazooka, montez sur un grillage ou un camion et appuyez sur I, II, gauche en même temps. Si vous voulez avoir des tirs rouges, appuyez sur I, II, droite en même temps. Bonne chance!

▲

Tips de David BECHARD (13 ans)
Champfleury, Fromentières
53200 CHATEAU-GONTIER

• AVENGER
Nec

- Pour avoir toutes les armes à la page de présentation, appuyez sur: haut, droite, bas, gauche, bouton II, haut, gauche, bas, droite, bouton I, puis sur Run.
- Pour l'invincibilité et toutes les armes, exécutez 2 fois la série ci-dessus sans appuyer sur Run.

▲

Tips de Sylvain HOTOLEAN (16 ans)
Le Périon
26760 MONTELEGER

• SHINOBI
PC Engine

J'ai trouvé un code sur Shinobi. Il vous suffit de faire A et B et Select en même temps. L'écran marque Mission 1, puis il devient noir quelques secondes. Appuyez après sur Start, le jeu vous mettra à la 2e, à la 3e ou à la 4e mission.
Attention, ce code ne marche que si il y a les turbos.

▲

Tips de Christophe FARNEAULT
2, rue de la Solidarité
75019 PARIS

• TENNIS ACE
Master System

Pour arriver à la finale du Japon, faire:
IRQB GEIW EZIA QPZH.
Pour arriver au premier match du Japon en double, faire:
IRLB GODW EZIA QPZT.
Pour arriver au deuxième match du Japon en double, faire:
POHN IYXX JRPC YZRU.
Pour arriver à la finale du Japon en double, faire:
JFCS ZOJM WRJB OKRR.
Pour arriver au premier match de l'Italie, faire:
JFCT ZHHM WRJB OKRR.
Pour arriver au deuxième match de l'Italie, faire:
MVPW TSKG LKMB FCKS.

▲

Tips de Julien DIGUET (11 ans)
205, rue Marcadet
75018 PARIS

• TETRIS
Game Boy

A la page de présentation, appuyez en bas et sur Start simultanément et vous arriverez à des tableaux plus rapides. Le niveau 1 devient le 11, le 2 devient le 12...

▲

Tips de Julien LENZULE (11 ans)
30, rue Paul Vaillant Couturier
59260 LEZENNES

• AFTERBURNER II
Megadrive

Je ne dirai pas qu'il est très très dur, mais pour certains, il leur fait prendre la tête. Pour accéder au stage de son choix, c'est très facile. Quand le choix des options est fait et que vous avez appuyé sur Start, il faut se mettre sur Start et appuyer sur A, B, C et Start en même temps. Alors vous pourrez sélectionner du stage 1 à 20.

▲

Tips de Bruno BOTELLA
17, chemin de la Baume
13740 LE ROUE

• DOUBLE DRAGON II
Nintendo

J'ai trouvé un truc super génial et je veux faire participer tout le monde. Il permet d'avoir 30 vies. Il suffit de faire au début de la partie Pause, puis il faut faire Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et Start.

▲

Tips de Cyrille LECERF
2, rue Staline
02400 ESSOMMES-SUR-MARNE

• THUNDERFORCE III
Megadrive

Au cours du jeu, faites Pause, 10 fois Haut, Bas, B plusieurs fois et A. Vous aurez toutes les armes. Bonne chance!

▲

Tips de Eddy FAYARD (14 ans)
Chemin de la Pillotte
69230 ST GENIS LAVAL

• BURAI FIGHTER
Game Boy

Gros veinards! Voici tous les codes pour Burai Fighter:
Eagle (facile):
Niveau 2: HGKM
Niveau 3: CPFG
Niveau 4: JJCM
Niveau 5: DKLF
Albatros (moyen):
Niveau 2: HGNC
Niveau 3: BMHB
Niveau 4: DGBF
Niveau 5: JGJH

▲

Tips de Yvan ACHIR
55, rue François Barhini
13003 MARSEILLE

• METAL GEAR
Nes

Saviez-vous que l'on peut entrer directement au dernier Boss sans détruire le Super Computer? Lorsque vous courez sur le sol électrique, allez à la porte du Super Computer, entrez, et appuyez tout de suite à droite pendant que l'écran est noir.

▲

Tips de Vincent BONHOMME
La Gandonnerie
41800 SOUGÉ

ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET " CHEAT MODES " ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____ **Code postal :** _____

_____ **Ville :** _____

Votre machine : _____ **Jeu concerné :** _____

Cet été dans TELE POCHE,
découvrez JEUX POCHE.

Des jeux,
des mots fléchés,
des mots croisés,
des mots mêlés,
des tests,
etc...

et en plus...
une Clio,
165 000 francs,
11 week-ends à Eurodisney,
des camescopes,
des magnétoscopes,
des télévisions,
et des centaines
d'autres prix à gagner !

TELE POCHE

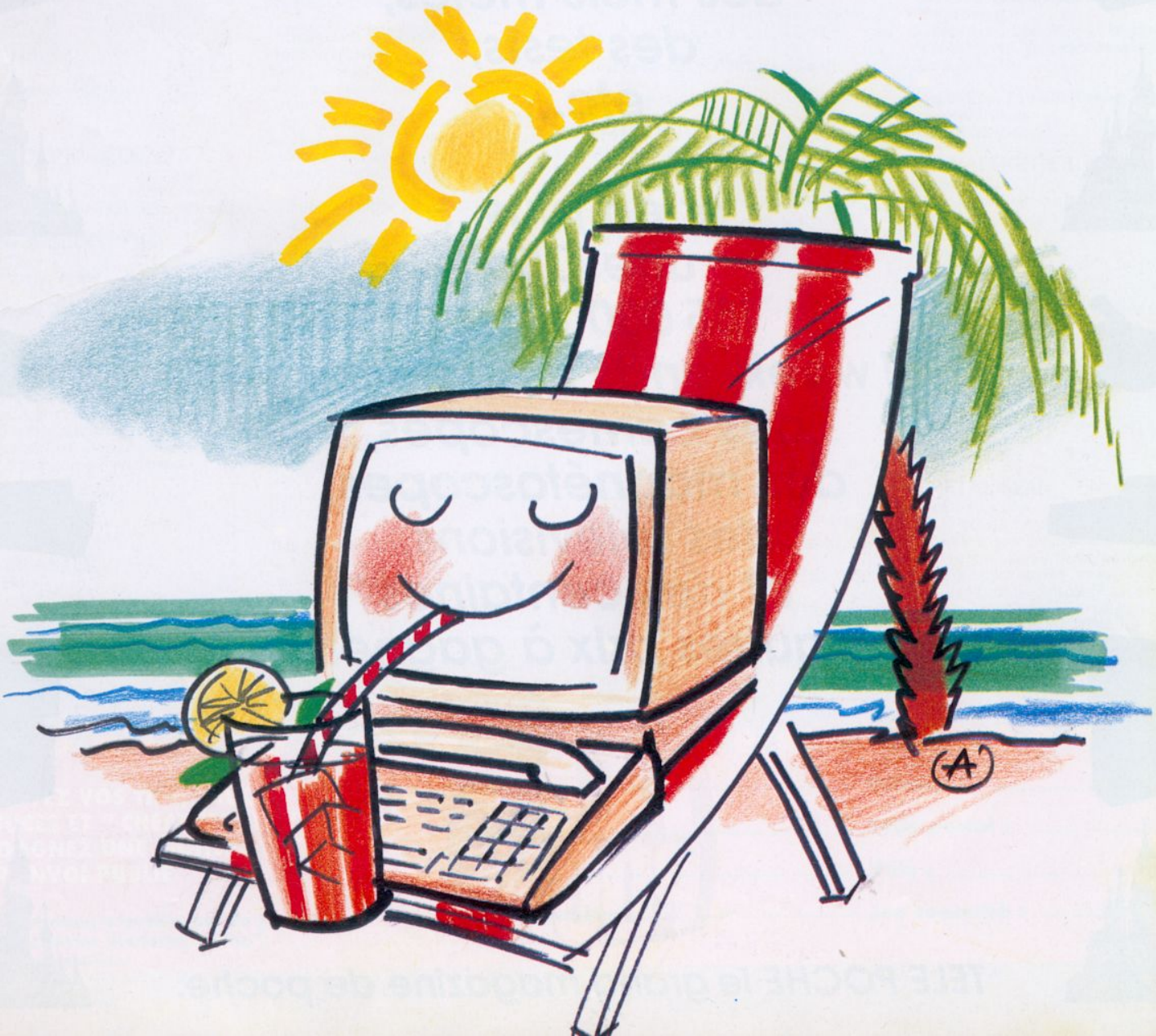
TELE POCHE le grand magazine de poche.

Création Proximité

3615 T

Si tu n'as rien à

les vacances d



CPLUS

faire pendant l'été ALORS...

Gagne une...
SUPER NINTENDO*
En répondant au sondage que nous organisons.
Ta contribution nous aidera à améliorer ton service TCPLUS !

Pour cela tape
3615 TILT rubrique SONDAGE.
Du 1er juillet au 31 août inclus
* grâce au tirage au sort.

AYRTON SENNA'S SUPER Monaco GP 2

Il y a deux raisons à la célébrité de Monaco : le Grand Prix automobile et la princesse Stéphanie. Un jeu sur la princesse Stéphanie serait intéressant mais comme il n'en existe pas encore, nous nous sommes rabattus sur un jeu qui concerne le Grand Prix. L'ancien Super Monaco GP, habilement renommé Ayrton Senna's Super Monaco GP 2, nous arrive bardé de nouvelles fonctions. L'option équipement donne au conducteur la possibilité de configurer une voiture à sa mesure. Tout conducteur qui se respecte vous dira que les pneus haute adhérence sont indispensables sous la pluie. Les vitesses, ailerons et transmission peuvent également être changés.

Une fois la voiture prête, il faut se qualifier aux essais. Faire un bon temps au tour améliore la position sur la grille et permet au conducteur d'être le premier à passer le drapeau à damier.

S'il est un homme qui mérite de remporter la coupe, c'est bien Ayrton Senna ; il sponsorise le jeu et dispense des conseils sur la façon d'appréhender les circuits. Une totale concentration vous sera nécessaire pour bien négocier les virages et exploiter au mieux la puissance de l'engin. Mais si Senna gagne, consolez-vous, c'est qu'il est très fort puisqu'il a même écrasé Mansell !

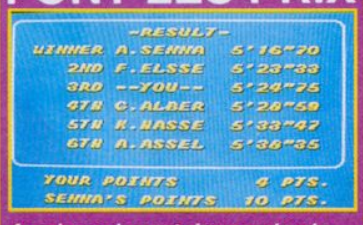
LES ESSAIS

Si vous vous sentez prêt à affronter l'habile brésilien, il est temps de commencer un championnat du monde. Il y a 16 circuits qui couvrent le globe et il est important de s'habituer à chacun d'eux. Il est possible de faire une course particulière mais vous partirez dernier. Cependant si vous passez par les qualifications, votre temps au tour déterminera votre position sur la grille.

DES SUPER MECANOS

Sortez vos clés anglaises, il est temps de personnaliser votre voiture. La procédure est simple et aucune connaissance en mécanique n'est nécessaire. Les pneus sont la partie importante de la voiture, leur choix est dicté par le temps. Le dilemme est de choisir entre la boîte de vitesses automatique ou manuelle. Cette dernière est plus lente et demande plus d'habitude mais donne de meilleurs résultats.

LES POINTS FONT LES PRIX



Au championnat du monde, de bonnes performances sont nécessaires pour avoir une chance de gagner la saison. Votre place s'affiche au milieu de l'écran. La pole donne 10 points, la deuxième place 6 points. Soyez vigilant quand vous doublez car les collisions font perdre de précieuses secondes. Enfin, bien virer (ou survirer) demande une certaine adresse.

▲ *Passer un bolide de l'ordinateur !*

COMMENTAIRE

Aaargh ! Qu'est-ce que c'est que ça ? Autant la version originale de Super Monaco GP est bonne, autant celle-ci est nulle. Le jeu est incroyablement lent. Même à vitesse maxi, la voiture se traîne comme une vieille deudeuche. Pire encore est le son, s'il en est ; c'est vraiment affreux et je l'ai rapidement coupé. Le niveau des courses est bas. Un rapide entraînement suffit à maîtriser la voiture, une fois que vous avez compris qu'il faut sauter un rapport pour les virages à 90° et deux pour tous les autres plus serrés, vous n'avez plus d'accident et vous gagnez tout le temps.
Si vous êtes un fan de la vitesse, achetez plutôt Super Monaco GP, Chase HQ...
Enfin tout mais pas cette lamentable adaptation.

JULIAN

COMMENTAIRE

Les premières impressions sont prometteuses. Comparé à celui de la Megadrive, l'éventail d'options est important même si cela n'a rien de très original, c'est utile, tout comme les conseils de Senna. Une fois la course commencée, c'est une tout autre histoire. Le compteur de la voiture bloque à 300 km/h mais on a l'impression d'être sur un vélo ! Autrement dit, l'effet de vitesse est irréaliste.
Ces reproches sont imputables aux graphismes qui, bien que n'étant pas mauvais, ne restituent pas l'atmosphère d'un grand prix de F1.
La musique et les bruits ne contribuent en rien à l'ambiance et le bruit du moteur ressemble à celui de mon sèche-cheveux ! Super Monaco GP 2 est une grande déception et je ne le recommande pas, même aux conducteurs les plus nuls.

ROB

DANS LES ROUES DU BRESILIEN

Le tracé intégral de la course est représenté en haut à droite de l'écran. Il indique constamment votre position et celle d'Ayrton Senna. Bien que celui-ci vous donne des conseils de pilotage, il est important de jeter régulièrement un coup d'œil sur la carte pour anticiper les virages serrés et les chicanes. Chaque grand prix se dispute en cinq ou six tours, une erreur et la victoire risque de vous échapper.

EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : OK

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 87%
Titres écran de qualité, bonnes options de personnalisation et mots de passe pratiques.

GRAPHISME 55%
Les écrans sont prometteurs, les couleurs brillantes et variées mais la voiture, la piste et les décors sont pauvres.

BANDE-SON 34%
Des sons désastreux, des mélodies dissonantes, une vraie torture !

JOUABILITE 46%
La faible vitesse et la simplicité de contrôle rendent le jeu facile à jouer...

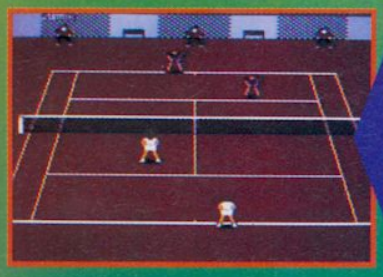
DUREE DE VIE 32%
... mais pire encore, la course et l'atmosphère des événements font que les plus accros de F1 se lasseront vite.

INTERET 41%
Une simulation de course particulièrement décevante qui passe à côté de ce qui fait le charme des jeux de Formule 1.

FOUR PLA

TENI

Objectif : Grand Chelem ! Roland-Garros, l'Open d'Australie, Wimbledon et l'US Open n'ont qu'à bien se tenir. Vous débarquez sur la terre battue, le gazon ou le quick avec un moral de vainqueur. Vous êtes prêt à faire mordre la poussière aux têtes de série en deux sets gagnants... Malheureusement, pour savourer ce bonheur, il faut passer par les qualifications, c'est-à-dire remporter un tournoi qui se déroule sur trois tours. La préparation avant le match est essentielle puisque c'est le moment où vous répartissez un certain nombre de points en huit catégories comme la force, la vitesse de la balle, les effets, l'habileté, les coups miracles, etc. Chaque jeu gagné vous donne des points supplémentaires. Ainsi, au fil des matchs, vos progrès seront visibles. Lifts, coupés, amortis, passing shots... n'auront plus de secrets pour vous. De la 17e place vous ferez un bond à la 12e, minimum exigé pour tenter le Grand Chelem. A tout moment, vous pouvez faire appel à Mark et Nancy (les deux-z-amis!). Ce sont des joueurs professionnels qui donnent des conseils de jeu très avisés. Si la partie gestion et répartition des points ne vous emballe pas, vous avez la possibilité de jouer un des 2 compères dont les caractéristiques sont prédéfinies. C'est une bonne chose pour se mettre en jambe et pour saisir toutes les subtilités du jeu. Bien évidemment, le double fait partie des nombreuses options. Quatre humains, au maximum, peuvent s'affronter sur le court. A tout moment, vous avez accès au password. Ainsi vous n'aurez pas à refaire vos épreuves systématiquement.



La partie en double est un vrai régal. Les balles fusent de toutes parts. Restez vigilant et n'hésitez pas à monter au filet.

CREATION D'UN CHAMPION

En mode "simple", uniquement, vous pouvez créer votre propre tennisman en répartissant 20 points entre 8 catégories. Après chaque rencontre, et suivant le nombre de jeux remportés, vous recevrez de nouveaux points. Ainsi votre simple joueur du dimanche se transforme-t-il au fil des matchs en un Agassi ou un Courier. Voici les 8 catégories d'un futur champion.

Strenght : force et vitesse de la balle.
Speed : vitesse de vos déplacements.
Ces 2 catégories sont prioritaires pour éviter de se faire déborder.
Agility : accélération et rapidité du joueur.
Stamina : dote les 3 catégories ci-dessus d'énergie physique.
Skill : augmente l'angle de frappe.
Ball Spin : donne de l'effet à la balle.
Très vite, vous serez amené à donner des points à ces 2 dernières catégories. Elles offrent des possibilités de débordement inestimables. Encore faut-il bien maîtriser sa position sur le court.
Focus : plus grande énergie mentale pour les 2 catégories précédentes.
Miracle : vous allez faire des prodiges avec cette catégorie. Par exemple, vous pourrez renvoyer la balle sans la toucher (!) ou faire des retours à une vitesse fulgurante. C'est la partie fun du jeu.

TIP !

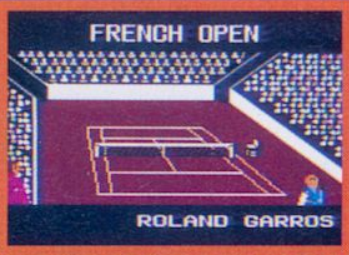
Sur le service de votre adversaire, placez-vous à l'intérieur du court, légèrement décalé vers le couloir. Quatre fois sur cinq, sa balle de service atterrit au centre du carré de service. Renvoyez la balle en utilisant le bouton A (balle longue) et l'une des 2 flèches de direction pour placer un passing shot le long du couloir. C'est un coup imparable. Ne pas oublier qu'au tennis, l'important c'est le placement du joueur par rapport à la balle.

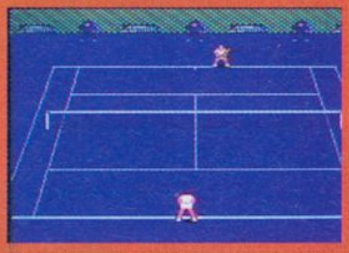
Avant chaque tournoi, vous pouvez visionner votre prochain adversaire. Il suffit de gagner trois matchs pour remporter la coupe. Les matchs se déroulent au meilleur des 2 sets.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Enfin un tennis sur NES qui m'a permis de mettre en pratique les meilleurs coups des champions pendant quinze jours lors du tournoi de Roland-Garros. La maîtrise des passing shots et des revers liftés est excellente tant les effets de la balle sont faciles à acquérir. Les joueurs se déplacent rapidement et plongent sur le court avec un réalisme qui rappelle Noah dans ses plus beaux jours. Hélas, trois fois hélas, graphismes et bruitages ne sont pas à la hauteur : les courts se ressemblent tous, la voix de l'arbitre me paraît asthmatique, les bruits de la balle évoquent davantage le ping-pong et les applaudissements de la "foule en délire" (?) ressemblent à des chuintements. Que dire des mots de passe qui atteignent des records jamais égalés sur NES: 45 lettres. Que ces reproches ne vous détournent pas de cette cartouche qui reste malgré tout prenante. De mon côté, j'y retourne pour un double avec Axel.





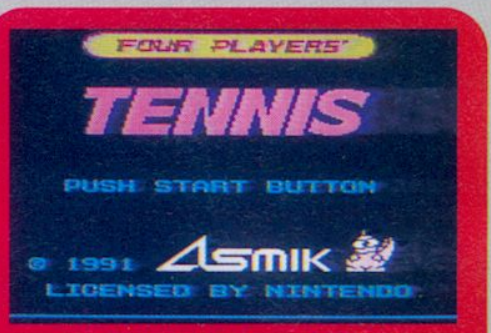
Selon la nature du terrain, vous serez avantagé si vous montez au filet.
- Surface dure, les rebonds sont hauts et la balle est rapide : montez au filet.
- Terre battue, rebonds plus bas et balle moins rapide : jouez en fond de court.
- Gazon, rebonds bas et balle rapide: montez au filet.

Quatre tournois du Grand Chelem et vous serez N°1 à l'ATP. Certains ne sont accessibles que si vous êtes 8e.

COMMENTAIRE

AXEL

Le seul aspect intéressant de ce tennis concerne la gestion de son joueur. Vous pouvez le spécialiser en joueur de fond de court en améliorant sa vitesse de balle, ou le rendre célèbre dans les balles à effet. Vous modelez votre sportif comme bon vous semble. Si vous choisissez un des deux tennismen préfabriqués, vous allez vous ennuyer ferme. Leurs caractéristiques sont tellement fortes que remporterez tous les matchs "haut la raquette". Pendant la partie, j'ai été à deux doigts de balancer le jeu par la fenêtre ! Vous serez surpris et très agacé (agassi hi ! hi !) de voir que la plupart de vos adversaires ratent des balles impossibles en plongeant dans tous les sens. De plus, ils sont spécialistes des balles heurtant le filet. Comme il est bien difficile de juger de la vitesse de la balle et de l'endroit où elle va rebondir, vous n'aurez sûrement plus envie de jouer à Four Player's Tennis. Les puristes du genre regretteront ce manque de professionnalisme, les autres pourront toujours tenter le Grand Chelem avec son propre joueur.



EDITEUR : ASMIK
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1-4 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 81%

On va à l'essentiel. Conseils des 2 champions. Statuts et classement visibles à tout moment de la partie.

GRAPHISME 52%

Les couleurs bavent et les sprites manquent de soin.

ANIMATION 48%

Mouvements de raquette succincts, plongeons irréalistes et déplacements de l'adversaire imprévisibles.

BANDE-SON 30%

Une musique et des bruitages sans imagination. La voix de l'arbitre est correcte.

JOUABILITE 75%

Il ne faut pas beaucoup d'entraînement pour envoyer la balle où vous voulez.

DUREE DE VIE 81%

Mener son joueur sur la plus haute marche est un challenge qui vous tiendra en haleine.

INTERET 79%

C'est un jeu de tennis honorable où la gestion de son joueur est une réussite.

REVIEW

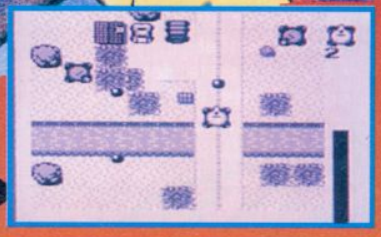
UN SHOOT'EM UP AMUSANT...

TRAX

Un petit char fort sympathique dans un territoire hostile! Que ce soit dans la plaine, dans le désert, dans des gorges profondes ou encore en plein cœur de la base ennemie, vous êtes vraiment tout seul pour venir à bout des tonnes de chars et de missiles qui surgissent de partout. Terrain miné, véhicules d'attaque légers, les dangers sont multiples. Pas une minute pour souffler! Même si la vitesse de rotation de votre tourelle est élevée, essayez d'éviter un encerclement mortel.

Pluie de bonus au milieu d'une pluie d'obus! Il faut choisir vite et bien, pour se débarrasser des chars lourds et autres engins.

Dangereusement cerné!



OBUS ET BOMBES A VOTRE DISPOSITION

OBUS PERÇANTS : un peu plus lents que les autres armes, ils ont l'avantage de détruire la plupart des obstacles se trouvant sur votre chemin.

TOURELLES DOUBLES : elles tirent à la fois en avant et en arrière, ce qui est utile contre les adversaires qui vous surprennent par-derrière.

BOMBES : elles "nettoient" tout sur une large zone!

TOURELLES TRIDIRECTIONNELLES : comme leur nom l'indique, elles tirent dans trois directions et permettent de progresser plus rapidement.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Cette cartouche est une véritable petite merveille! Surtout, elle offre l'incomparable avantage de proposer pratiquement deux jeux en un. D'une part, un excellent shoot'em up dont le char principal se conduit sans aucun problème, avançant, reculant, tournant avec une très grande rapidité. La panoplie d'armes est constituée d'une gamme variée de balles et de bombes dont l'utilisation un peu réfléchie permet d'avancer en "relative sécurité" sur quatre niveaux. D'autre part, l'option multijeu est pleine d'originalité : la confrontation des quatre chars se fait sur des terrains dont la configuration est très variée. Le seul petit point faible de Trax est peut-être la musique et les bruitages qui n'ont rien d'exceptionnel. A ne manquer sous aucun prétexte!

... ET UNE COMPET' DE CHARS!

Avez-vous déjà vu quatre chars en train de s'entretuer dans un périmètre limité? Vous pouvez être l'un d'entre eux. Seul ou à plusieurs (deux avec la Game Link ou quatre avec l'adaptateur), vous vous mesurez à trois autres chars, sans aucune arme spéciale, jusqu'à ce qu'un seul reste en lice. A l'issue de chacune des douze batailles, le podium apparaît et donne le classement, chaque joueur marquant des points selon son rang : quatre pour le premier, deux pour le deuxième, un pour le troisième et zéro pour le quatrième. A vous d'utiliser les planques (végétation, bâtiments) pour vous protéger d'un adversaire pendant que vous en exécutez un autre!

Un hélico dangereux : ses pales sont mortelles!

Deuxième, mais peut mieux faire! Les étoiles indiquent le nombre total de chars détruits.

HAL LABORATORY PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 75%
Une séquence d'intro pleine d'humour.

GRAPHISME 75%
Ecrans clairs et terrains variés sans monotonie.

ANIMATION 78%
Scrolling extrêmement rapide.

BANDE-SON 62%
Musique et bruitages sans aucun génie.

JOUABILITE 92%
Très, très grande maniabilité de votre petit char.

DUREE DE VIE 95%
Sans fin grâce à l'option pour 1 à 4 joueurs.

INTERET 84%
Amusant en solitaire, passionnant à plusieurs!

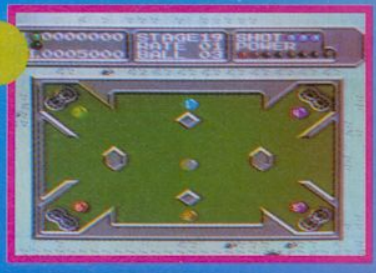
1-4 JOUEURS

CARTOUCHE

Lunar Pool

Round 1: cela ressemble bien à du billard américain...

Un parfait exemple des multiples obstacles à vaincre sur une table à peu près normale!



Lunar Pool est en apparence un jeu de billard américain. Vous avez bien une table, des boules et une queue électronique... Vous devez bien sûr empocher toutes les boules numérotées, en jouant sur la trajectoire et la vitesse de votre boule de choc... Mais, ce ne sont là que des apparences et, très vite, cette partie de billard se transforme en un véritable cauchemar. La table change de forme, au point de ne plus ressembler du tout à une table de billard. Parallélépipèdes, trapèzes, triangles et cercles alternent avec des flèches ou des Z du plus bel effet, pour ne citer que des formes identifiables... Et lorsque vous croyez avoir enfin retrouvé des conditions normales de jeu et une table digne de ce nom, c'est pour vous apercevoir que celle-ci est hérissée d'obstacles, que les trous ne sont plus à leur emplacement habituel. Alors autant vous résigner et vous concentrer pour essayer de battre la machine — elle est très très forte! — ou bien un(e) de vos ami(e)s — il ou elle est peut-être aussi très très fort(e)! Et si les 60 niveaux ne vous semblent pas suffisants pour tester votre adresse, vous pourrez encore vous compliquer la vie en réglant la vitesse de frottement de la boule de choc, ce qui change complètement la physionomie d'une partie.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Lunar Pool a pour thème le billard, mais cela aurait pu être aussi bien le mini-golf: certaines tables ont un tracé sinueux et complexe ou, inversement, sont d'une extrême simplicité qui rappelle ce que l'on rencontre dans les jeux de mini-golf. Ne prenez pas cette remarque pour un reproche, il s'agit au contraire de ce qui rend cette cartouche très amusante. Les options proposées sont suffisamment nombreuses pour varier les situations à l'infini. Les effets des boules, chocs contre les bandes ou ralentis sont bien rendus, et la vitesse de la boule de choc particulièrement sensible. L'accompagnement "musical" n'est vraiment pas digne de rentrer au Top 50!

Voilà qui devrait plaire à Zorro!

Autant résoudre la quadrature du cercle!

Un dernier tableau cauchemardesque!

FCI PRIX : XXX

APPRECIATION

PRESENTATION 71%
Le strict minimum, c'est suffisant pour ce type de jeu.

GRAPHISME 70%
Des tables de billard aux formes assez délirantes.

ANIMATION 72%
255 niveaux de "frottement" très réalistes.

BANDE-SON 52%
Un unique petit "thème musical" et de rares bruitages.

JOUABILITE 78%
Excellent contrôle de la boule de choc.

DUREE DE VIE 78%
60 manches et quelques options.

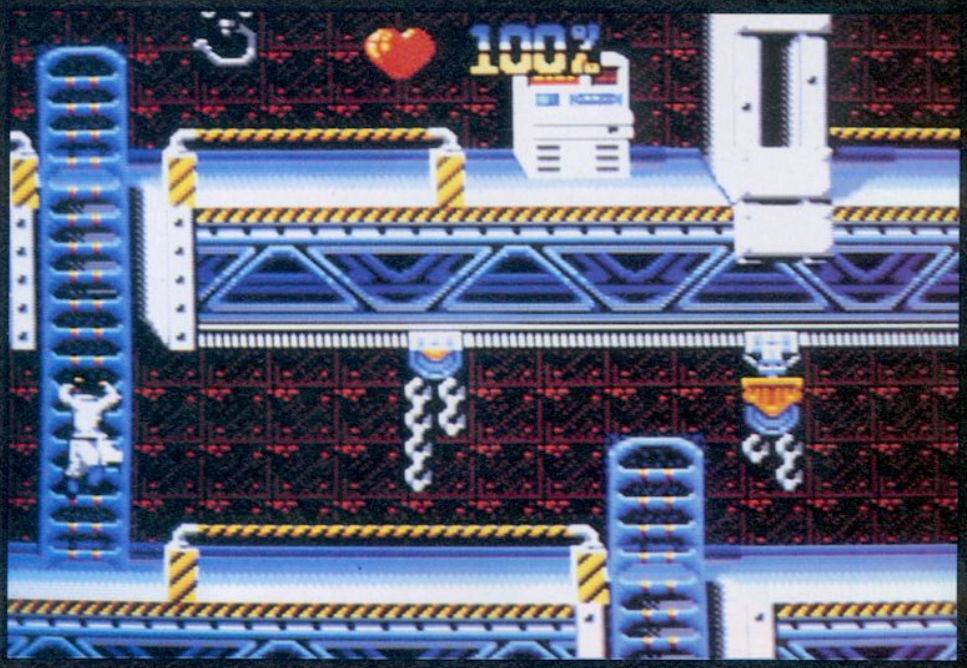
INTERET 72%
Un bon petit jeu d'adresse pour les plus patients.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

TERMI

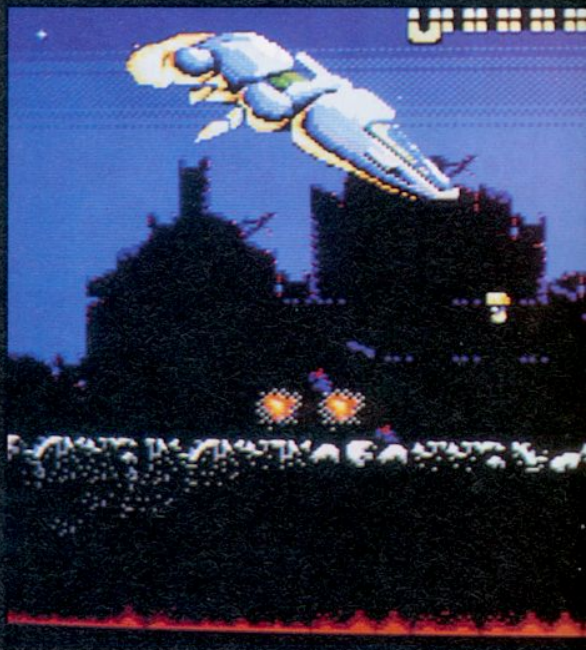
Vous considérez votre Master System comme votre pote? Eh bien, les peuples du futur ont une vision différente des machines électroniques, et ce, à cause de la révolution des ordinateurs menée par Skynet, le foudroyant centre informatique de défense. Je vous rappelle l'histoire : une guerre totale a effacé la race humaine sauf un homme, John Connor, qui va renverser le cours de la bataille et sauver tout le monde. Skynet déclenche alors une offensive désespérée en projetant dans le passé un cyborg béton, Cyberdine série 101, pour empêcher la naissance de John en éliminant sa mère. Ayant appris l'information, les forces humaines restantes envoient à leur tour leur meilleur élément, Kyle Reese, pour stopper le Terminator, mais cela sera-t-il suffisant? Dans la version 8 bits de Virgin, vous incarnez Reese et luttez, en 5 rounds, pour sauver le futur. Kyle court, saute, et tire dans plusieurs environnements, tout en gardant un œil sur son opposant Cyborg et en tentant de sauver Sarah Connor de la mort.

Au dernier niveau, comme dans le film, le Terminator doit être écrasé sous une presse hydraulique. Le futur de la planète reste indécis parviendrez-vous à sauver Sarah Connor des griffes du Terminator?



L'ACTION UZI

Kyle commence le jeu avec un nombre infini de grenades à main mais il est assez lent à utiliser cette puissance destructrice. Il y a également des problèmes de précision, notamment dans l'escalier où le combat se révèle particulièrement délicat. Heureusement pour Reese, son véritable fusil d'assaut est à la fin du niveau 1. C'est une arme super efficace qui détruit les Terminator d'un seul tir, malheureusement notre héros ne peut l'emporter avec lui dans le passé où il devra combattre avec un petit UZI 9 mm.



▲ *L'entrée du bar Tech Noir.*

▲ *Kyle Reese court dans le paysage dévasté de 2029 à Los Angeles. Son travail est de pénétrer dans la base Skynet et de la déconnecter en y détruisant les Terminator.*

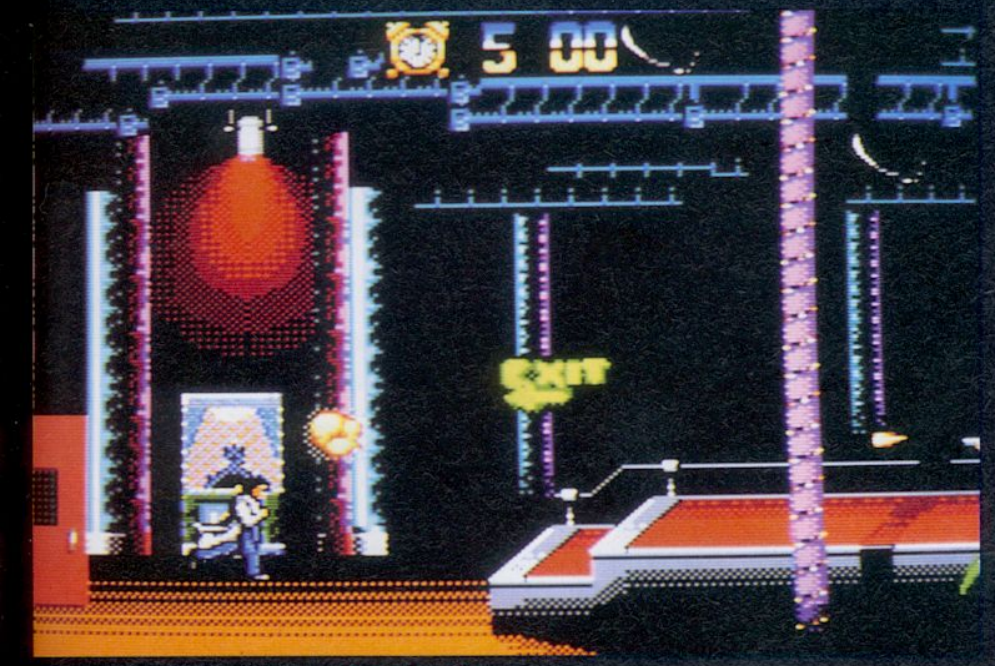
1984. Kyle Reese se déplace sur les toits de L.A. Ici, l'objectif est d'atteindre une simple cabine téléphonique pour trouver l'adresse de Sarah Connor.

COMMENTAIRE

RAD

J'étais inquiet pour Terminator après la débâcle sur Megadrive. Imaginez ma surprise et mon enchantement de m'apercevoir que Terminator sur Master System est cent fois mieux que la version 16 bits. D'accord, les graphismes, tout en étant bons, n'égalent pas ceux de la Megadrive mais ce qui compte réellement, c'est la progression de la difficulté dans les niveaux. J'ai mis autant de temps à finir Terminator sur Megadrive qu'à terminer le premier niveau de la version Master System! Les niveaux ont été repensés et sont beaucoup plus longs. Les ennemis sont également plus intelligents et il y en a toujours assez pour maintenir la difficulté de progression. Le principe du jeu est l'un des plus étonnants jamais réalisés par un éditeur de logiciels. Avec ses 5 niveaux seulement, Terminator peut paraître un peu court, pourtant c'est largement le meilleur jeu sur Master System de ces derniers mois.

NATOR

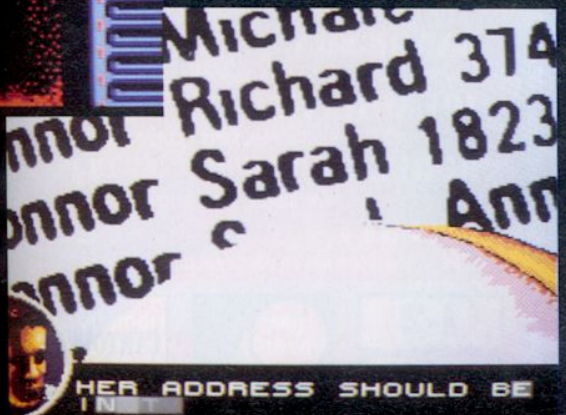


EDITEUR : VIRGIN
PRIX : D
DISPONIBILITE : JUILLET
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : RAPIDE

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PUZZLE PARANOIAQUE

Terminator est plein de casse-tête. Au niveau 2, par exemple, Kyle s'échappe par une série d'issues de secours et saute de toit en toit, en bon athlète qu'il est. C'est à vous de trouver comment il peut sortir de ces bâtiments sans l'aide des échelles et, plus important encore, sans qu'il se rompe le cou. Mais c'est facile, comparé à la technique à employer pour envoyer le Terminator sous la presse au niveau 5.



COMMENTAIRE

RICH

Comme Rad, j'avais trouvé la version Megadrive de Terminator très facile à finir en moins d'une heure. La version Master System est supérieure et beaucoup plus longue. En fait, rien que le premier niveau prend un certain temps. La grande difficulté des niveaux ne vous rebutera pas car ce jeu peut se vanter d'une extrême jouabilité et vous maintiendra cloué devant votre console pendant des heures. Les graphismes sont vraiment excellents, avec des lutins colorés et de beaux décors, et exploitent totalement les possibilités de la machine. Même le son (point faible de la Master System) est bon, ambiance et effets spéciaux au programme. Les éditions Virgin ont produit une très bonne adaptation du film que les joueurs apprécieront.

PRESENTATION 80%

Options et écrans intermédiaires à gogo.

GRAPHISME 81%

Bien animé avec des lutins très colorés et des décors de qualité.

BANDE-SON 70%

Sons un peu métalliques mais bien sympathiques.

JOUABILITE 86%

Un jeu accrocheur véritablement emballant.

DUREE DE VIE 70%

Il résiste mais n'a que peu de niveaux. Cependant, vous y reviendrez même après l'avoir terminé.

INTERET 82%

Un must des shoot'em up/plates-formes, dont le seul défaut est le petit nombre de niveaux.

REVIEW

Mr. Perfect : 116 kg, son coup de genou est redoutable. Il a l'arrogance d'un jeune coq — Million Dollar :118 kg, corrompre les arbitres avec son immense fortune est son passe-temps — Super-coup : coup de pied dans les tibias — Macho King : 110 kg, son agilité aérienne surclasse tous les autres. Coup favori : coup de coude bionique.

Le catch est l'un des sports favoris des consoles. Celui-ci est l'adaptation fidèle de WWF sur Super Nintendo. Après avoir sélectionné votre catcheur parmi 5 combattants hors pair, vous définissez les conditions du combat : de 1 à 3 chutes et une durée de 5 minutes, 10 minutes ou à l'infini.

Quelques échanges de politesse plus tard, histoire de déconcentrer l'adversaire, vous êtes sur le ring prêt à en découdre. Après chaque victoire, vous rencontrez un nouveau catcheur pour arriver au titre suprême de Superstars. On retrouve les différents coups qui ont fait le bonheur de WWF : manchette, coup de genou, marteau-pilon... On a mal pour eux ! Le combat est aussi intense hors du ring. Il existe un moyen très simple pour éjecter votre ennemi dans la foule : la touche Select. Mais prenez garde, car cette parade n'est possible qu'une seule fois par match. Les 4 poteaux du ring sont des alliés précieux pour celui qui sait s'en servir. En montant dessus, vous dominez la situation et pouvez vous jeter dans les bras de votre adversaire. Courez, sautez, plongez, aplatissez, les actions s'enchaînent avec fureur. La partie à 2 joueurs ne prend pas en compte le système de tournoi. Chacun choisit son catcheur et combat l'autre pour le meilleur et pour le pire.

WWF SUPERSTARS

Prêt pour l'atterrissage ? Plus dure sera la chute, si vous ratez votre cible.

Soyez le premier à frapper, sinon il sera trop tard! Votre adversaire n'attendra pas longtemps pour se jeter sur vous.

TIP !

Ne laissez aucun répit à votre adversaire. Enchaînez les coups le plus vite possible. 3 manchettes suivies d'un super-coup est le minimum. Par la suite, variez les attaques. Courez vers le poteau le plus proche et jetez vos 110 kg au visage de votre adversaire. Enfin si cela ne suffit pas, vous pouvez utiliser la manœuvre d'éjection. Elle peut être fatale si vous vous en servez au bon moment.

Vous avez dix secondes pour remonter sur le ring avant la disqualification.

COMMENTAIRE

AXEL

Le catch sur consoles peut être un super-jeu lorsqu'il est bien fait, riche en options, plein de variété. Ce n'est malheureusement pas le cas de WWF Superstars. Tous les matchs se ressemblent, et la lassitude gagne petit à petit le ring. Cinq catcheurs en tout et pour tout, c'est bien peu. L'utilisation des touches pour combattre n'est pas évidente. Il faut, par exemple, appuyer quatre fois sur la même touche, très vite, pour décocher le coup qui tue. L'adversaire, très collant, ne vous laisse pas beaucoup d'espace pour vous exprimer. A chaque choc un peu violent, l'écran se met à trembler. L'effet produit n'apporte rien à l'action.
Dans l'ensemble, ce jeu ne vaut pas la peine que l'on s'attarde dessus.

LJN PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 43%
Les options sont assez pauvres.

GRAPHISME 72%
Sprites d'une taille suffisante et visages expressifs.

ANIMATION 76%
Les mouvements des catcheurs sont réalistes.

BANDE-SON 79%
Une musique différente pour chaque catcheur.

JOUABILITE 51%
Les matchs s'enchaînent sans grande variété.

DUREE DE VIE 34%
Quatre adversaires, c'est trop peu.

INTERET 42%
Limité à ceux qui ne décollent pas des rings.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

HYDRA

Dans Hydra, vous pilotez une sorte de hors-bord expérimental hyper-sophistiqué. Il a le pouvoir de fuser à la surface de l'eau et de prendre son envol pendant quelques secondes. De fabuleux trésors attirent la convoitise d'un grand nombre de contrebandiers et de pirates. Avec ce jet des mers, vous avez la charge de livrer une série de trésors et d'armes ultra-secrètes dans les différentes parties du monde. Bien entendu, le parcours est semé d'embûches. Vous devez slalomer entre les bateaux ennemis ou les détruire. La puissance de vos canons augmente, si vous parvenez à ramasser assez de cristaux qui paieront un armement plus sophistiqué, comme le canon Uzi double coup de feu ou le Nuke. Venant des airs, des montgolfières ou des hélicoptères tentent de vous abattre. Des bandes de terre indestructibles rendent la partie encore plus difficile. Au cas où vous percuteriez un des obstacles, votre chargement se retrouvera dans l'eau. Mais Shawdon, un vaisseau noir, s'empare de lui et le transporte devant vous comme pour vous narguer. Pour le récupérer, vous devez tirer sur ce bateau. A la fin du niveau, vous atteignez un quai où votre marchandise sera déchargée. Comme récompense, vous avez le droit à une étape Bonus. Il faut ramasser le plus d'anneaux de feu pour obtenir de l'argent supplémentaire qui vous permettra de renforcer votre équipement :turbo, carburant, bouclier, 6 coups... Après avoir livré la marchandise, vous pouvez vous attaquer aux deux autres courses dont les niveaux de difficulté sont deux fois plus élevés.

Le départ va être donné. Tout semble calme pour l'instant. Dès que vous aurez poussé les gaz à fond, vous regretterez sûrement d'avoir accepté cette mission. Vos réflexes de pilote émérite sont mis à rude épreuve. Ramassez les cristaux et évitez les bateaux ennemis qui arrivent en sens inverse.

COMMENTAIRE

AXEL

Hydra manque cruellement de variété. Même si les ennemis changent d'un niveau à l'autre, l'action est toujours la même et rend le jeu très répétitif. Graphiquement, ce n'est pas Bysance. Les cristaux qui flottent à la surface de l'eau sont difficilement reconnaissables. Dans le doute, on doit tirer sur tout ce qui bouge. Le pilotage de l'engin est très contestable. Pour le faire avancer, il faut appuyer vers le bas sur la manette de direction, ce qui n'est pas très logique. Les commandes de direction manquent de souplesse. Les cas de fin de jeu sont trop fréquents dès le deuxième niveau. Bien souvent, le carburant s'épuise avant d'atteindre la fin du segment. Hydra est un shoot-them-up très moyen qui convient uniquement aux mordus du genre s'ils ne sont pas trop exigeants.

Le vaisseau noir, à gauche de l'écran apparaît lorsque vous avez perdu votre précieux chargement. Il faut lui tirer dessus pour récupérer la marchandise. Si vous ratez votre coup, il vous offre une seconde chance.

Cette carte indique le niveau de difficulté du jeu. Vous êtes en mode facile. Le visage est celui du personnage que vous incarnez. C'est la phase de chargement. Votre première livraison est un "mutant virus".

TENGEN PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 50%
Seule option : 3 niveaux de difficulté.

GRAPHISME 51%
Beaucoup de couleurs pour des graphismes confus.

ANIMATION 64%
Effets de perspectives réussies, mais animation lente.

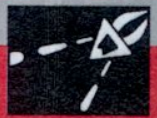
BANDE-SON 50%
Musique angoissante et bruitages peu originaux.

JOUABILITE 46%
On s'ennuie ferme, passé les premiers niveaux.

DUREE DE VIE 43%
Vous parviendrez vite à la fin en niveau facile.

INTERET 40%
Un shoot-them-up qui ne restera pas dans les annales.

1 JOUEURS



CARTOUCHE

CHUCK ROCK

Pauvre petit Chuck ! Sa douce a soudainement été kidnappée par le méchant Gary Gritter ! Lors de sa quête pour sauver Ophélia, la femme de sa vie, Chuck a dû suivre Gritter à travers des âges les plus reculés de la Terre pour pouvoir l'affronter.

Ce qui est super dans ce jeu, après le scrolling délire des plates-formes, c'est quand Chuck prend son air rusé alors qu'il cogne avec sa grosse massue ou quand il lance des rochers sur les horribles créatures de l'âge de pierre. Etes-vous prêt à sauver la femme de Chuck Rock des griffes du mal ?

▲ *Garry se pavane tout en admirant cette scène de la Terre préhistorique.*

◀ *Chuck se cache derrière une espèce de plante.*

COMMENTAIRE

JULIAN

Visiblement, les excellents graphismes ont été quelque peu altérés lors de l'adaptation de la Megadrive à la Master System, mais le reste du jeu a tout de la version 16 bits, humour compris. Cela donne l'un des meilleurs jeux de plates-formes disponibles sur la Master System. Il y a un réel sens du gag dans le déroulement du jeu, et le plaisir de l'action est renforcé par la présence des puzzles logiques à résoudre. Tout cela fait que vous auriez bien tort de laisser passer ce jeu sur Master System

DES DINOSAURES AMICAUX

Tous les dinosaures du jeu ne sont pas des mangeurs de Chuck : certains l'aident à localiser l'amour de sa vie. Par exemple, dans bien des étapes, Chuck ne peut progresser qu'en s'assurant le concours d'un ptérodactyle volant qui le fait filer comme une flèche vers de nouveaux pâturages...

COMMENTAIRE

RICH

D'accord, les graphismes ne sont pas aussi bons que sur Megadrive, cependant ce Chuck Rock-ci est aussi valable que la version 16 bits en ce qui concerne l'action et les puzzles à résoudre. Le jeu est aussi prenant ; les deux premiers niveaux sont assez simples à passer, mais après vous devrez passer des heures pour vous rapprocher de l'antre de Garry Gritter. Ce programme m'a fait passer des moments très drôles; je n'avais pas connu cela sur Master System depuis des années. A consommer sans modération.

▲ *Chuck résout un problème.*

▲ *Une bonne bouffe pour Chuck.*

ARME MORTELLE

Chuck Rock a quelque chose de commun avec Big Daddy dans le sens qu'il aime repousser ses adversaires en leur balançant des coups avec son gros bidon. Ses abdominaux Kronenbourg sont efficaces contre presque tous les monstres du jeu ; dans le cas de combat à distance, Chuck peut s'aider de rochers.

EDITEUR : VIRGIN
PRIX : D

DISPONIBILITE : JUILLET
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

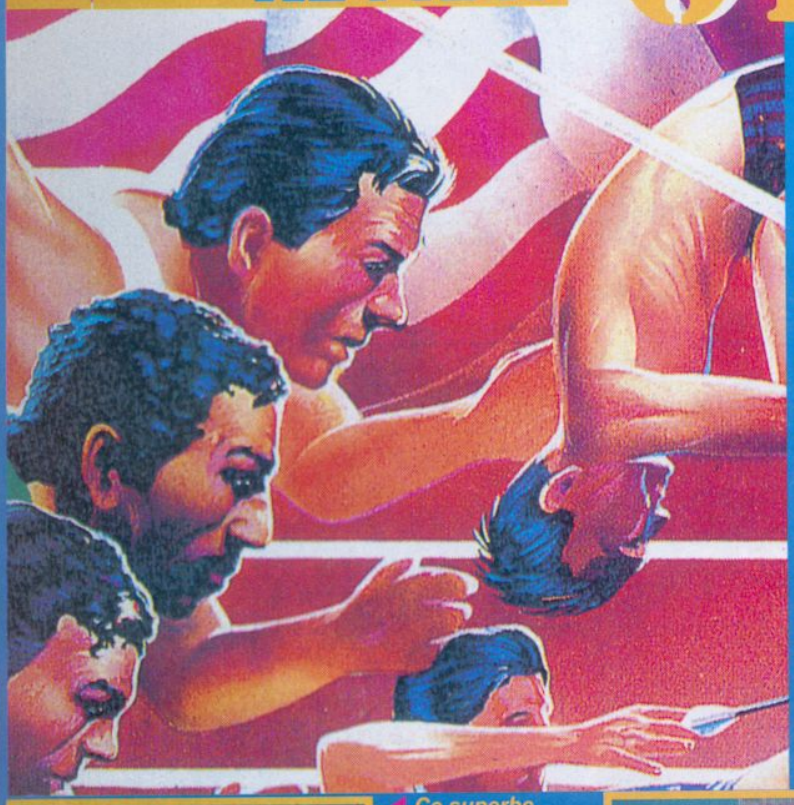
PRESENTATION	**68%**
Bel écran d'intro mais c'est tout.	
GRAPHISME	**80%**
Des graphismes très fins pour le décor et des lutins très sympas.	
BANDE-SON	**85%**
Des mélodies épatantes et quelques effets spéciaux agrémentent le jeu.	
JOUABILITE	**85%**
Le jeu est vraiment très prenant dès le début, avec beaucoup d'action...	
DUREE DE VIE	**90%**
... et des puzzles qui ne devraient pas vous lasser avant un bon moment.	

INTERET 90%

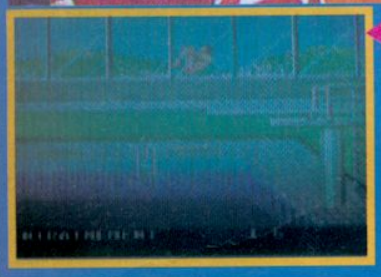
Chuck Rock est un jeu de plates-formes style dessin animé. Il devrait vous plaire.

REVIEW

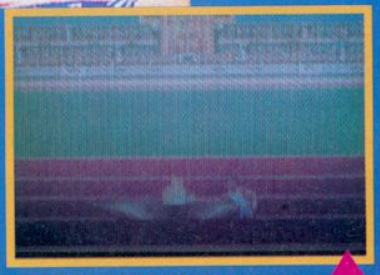
OLYMPIC GOLD



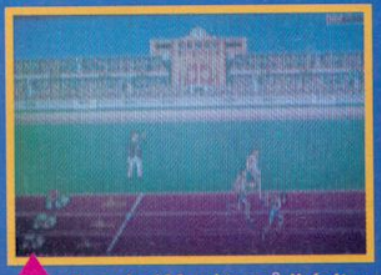
Fanas du vénérable Decathlon (le Cro-Magnon du jeu vidéo!) réjouissez-vous... Olympic Gold va vous faire retrouver les mêmes bonnes vieilles sensations (notamment les crampes aux doigts!) avec, au menu, sept épreuves plus ou moins difficiles, mais toutes aussi réussies. Chacune fait appel à des qualités différentes: la précision pour le tir à l'arc, un timing rigoureux pour le lancer de marteau, ou le saut à la perche, de bons réflexes pour le 110 mètres haies, le sens de l'esthétique pour le plongeon, un poil de stratégie pour le 200 mètres nage libre (n'essoufflez pas votre nageur!), et une endurance bestiale pour le 100 mètres! Bref, il y en a pour tous les goûts, et c'est ce qui permet à des joueurs aux talents divers de s'affronter à armes égales (malgré mes années d'expérience en jeux vidéo, ma copine Marge m'a battu au plongeon!). Testé sur Megadrive et Master System dans notre dernier numéro, ce jeu n'a rien perdu de sa superbe et propose toujours un large choix d'options (choix de la langue, trois niveaux de difficulté, mode entraînement et apprentissage, jeux olympiques complets ou sur quelques épreuves, etc.). De plus, la présentation est remarquablement soignée: vous assisterez aux cérémonies d'ouverture et de clôture des Jeux (arrivée de la flamme et feu d'artifice) et après chaque épreuve, les gagnants pourront admirer leurs médailles (or, argent), en écoutant l'hymne de leur pays, la larme à l'œil...



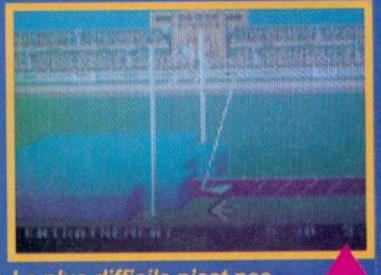
Ce superbe plongeon ne vous rapportera pas grand-chose si vous le terminez en vous écrasant lamentablement dans l'eau. Le jeu propose une dizaine de figures, mais l'entrée dans l'eau est tout aussi importante aux yeux des juges!



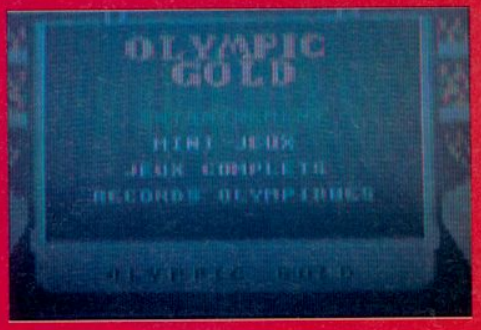
La cérémonie d'ouverture: l'athlète vient de déposer la flamme, des colombes ne vont pas tarder à s'envoler!



Pour le 100 mètres, n'hésitez surtout pas à jouer "comme un bourrin"!



Le plus difficile n'est pas d'arriver au-dessus de la barre, mais de la franchir sans la faire tomber!



US GOLD PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 85%
Séquence d'ouverture et jeu en 8 langues.

GRAPHISME 86%
Simple et précis.

ANIMATION 90%
Les athlètes semblent vivants!

BANDE-SON 84%
Musique variée et ambiances sonores sympas.

JOUABILITE 78%
Certaines épreuves sont difficiles à manier.

DUREE DE VIE 85%
Moyenne pour un joueur seul, mais infinie à plusieurs!

INTERET 86%
Un excellent cocktail sportif à déguster entre amis!

1-4 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

HOMER

Même si les adversaires contrôlés par l'ordinateur se défendent avec vigueur, rien ne vaut une partie opposant des joueurs humains! C'est la rigolade assurée, d'autant que chacun pourra se spécialiser, selon ses talents (jeu en finesse, ou façon "brute épaisse"), dans l'une ou l'autre des disciplines. Cette version est identique à celle de la Master System et dispose d'une animation remarquable (chapeau pour les mouvements des nageurs!), mais l'écran de la Game Gear, plus petit, est évidemment moins pratique pour jouer à plusieurs. Dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à pallier ce défaut en utilisant le câble qui permet de relier deux Game Gear... Les joueurs auraient pu s'affronter simultanément sur le même terrain!

KLAX

On ne présente plus le désormais classique Klax où vous incarnez un manutentionnaire hors pair! Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à ranger des caisses en les classant par couleur. Rassurez-vous, ce n'est pas fatigant car un gigantesque tapis roulant vous les apporte automatiquement; il suffit de les trier en les faisant tomber dans un bac situé au-dessous du tapis. Facile, me direz-vous. Erreur! Car, comme à l'usine, les cadences deviennent vite infernales et mieux vous savez ranger, plus vite arrivent les caisses et plus compliqué est le rangement à suivre. Il y a dix familles de caisses repérées par des couleurs différentes et quand trois de la même couleur sont alignées verticalement, horizontalement ou en diagonale, elles disparaissent et la console vous verse une prime en points, en fonction de la qualité de l'arrangement: plus ce dernier est élaboré, plus il rapporte. Attention, vous n'êtes pas tout à fait libre dans vos arrangements, chaque vague a ses "figures imposées": on vous met au défi de faire 5 klax horizontaux, d'obtenir 10 000 points, de réaliser 6 diagonales, etc. A la fin de chaque vague, à la prime qui vous est versée sont soustraits 200 points par caisse non éliminée, y compris celles restant sur la palette. Si, durant le rangement, plus de 3 caisses vous échappent, vous êtes renvoyé. Heureusement, vous aurez la possibilité de retenter votre chance autant de fois que vous le souhaiterez sans avoir à recommencer à la vague 1, s'il vous plaît...

15 klax à faire en plein cosmos!

Une bonne ouverture au centre peut rapporter gros...

COMMENTAIRE

FRANÇOIS

Klax fait la joie de ceux qui adorent se torturer les méninges, et l'on ne se lasse pas d'empiler les petites caisses colorées, mais cette adaptation sur Master System est vraiment décevante. Où sont passés les applaudissements à la fin des vagues, que sont devenus les "ohhh" de déception quand le jeu est terminé? Bien sûr, la digitalisation vocale est difficile, voire impossible, à réaliser sur cette console, mais est-ce une raison pour y substituer de malheureux bips digne d'une calculette? Les décors sont également légers, et même parfois flous. Si le principe et l'esprit du jeu sont respectés, il n'est pas toujours facile de reconnaître les briques claires des foncées, ce qui provoque dans le feu de l'action des erreurs parfois "tragiques". Les vagues dans lesquelles il faut faire des points et des diagonales sont les plus difficiles, faites bien attention à empiler vos briques du centre vers les côtés.

LOIC

salles d'arcade. Les armes peu variées et la difficulté en ternissent l'intérêt. Pourtant, on se surprend à jouer plusieurs fois de suite; peut-être est-ce lié au nombre élevé des niveaux? La bande-son, exécrable, propose des thèmes passe-partout et seulement une demi-douzaine de bruitages. La réalisation est cependant assez proche de la version originale, et on prend plaisir à retrouver les célèbres monstres de fin de niveau.

REVIEW

SAGA

Il y a très longtemps, des hommes et des femmes vivaient paisiblement sur une petite planète proche de la Terre ; mais ils furent attaqués par surprise et tous périrent... Tous ? Non, deux jeunes pilotes, Tiat Young et Proco Junior, réussirent à prendre l'espace à temps, échappant de justesse au carnage. Ils se croient condamnés à errer, seuls dans le cosmos, quand, soudain, la ligne 9031 de leur radio capte un SOS en provenance de Jupiter. "Il faut y aller", s'écrient-ils en chœur. Mais il leur faudra traverser tout le système solaire truffé des ennemis d'hier.

Sagaia est un shoot-them-up assez semblable à Heavy Unit sur NEC ou Thunder Force III sur Megadrive. Il s'agit de piloter un vaisseau, faiblement armé au début si le pilote est Tiat Young, ou très faiblement armé si c'est Proco Jr. L'itinéraire pour aller du soleil à Jupiter permet plusieurs possibilités qu'il faut explorer pour pouvoir voyager le plus loin possible. Durant le parcours, quelques éléments assurent au Silverhawk une relative pérénité : les gardiens de zones qui font tout exploser quand on leur tire dessus et les écus donnés par des petites navettes tripodes. Ces écus peuvent avoir quatre couleurs différentes : le bleu donne un bouclier protecteur, le rouge renforce le tir frontal et le jaune les lasers latéraux, le vert décuple le nombre de bombes que vos soutes larguent. Suivant les options sélectionnées, jusqu'à 5 "continue" permettent d'atteindre assez facilement Vénus, après, ça se corse ! Enfin, chaque étape est sanctionnée par un gros monstre qu'il faut abattre sans pitié. Attention, sur Jupiter, le monstre final change suivant qu'il affronte Tiat ou Proco.

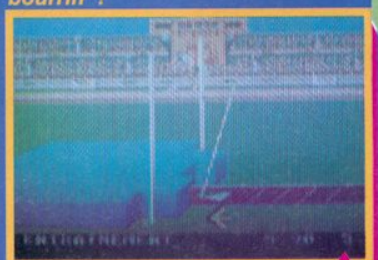
COMMENTAIRE

FRANÇOIS

Le shoot-them-up n'est pas ma catégorie de jeu préférée mais je dois reconnaître que Sagaia m'a bien accroché. L'Aigle d'argent se manipule très bien et ses capacités destructrices permettent de se tirer presque toujours des mauvais pas, à condition de bien connaître l'emplacement des gardiens de zones et de bien exploiter le laser latéral. Les sons sont clairs et harmonieux, les bruitages correspondent bien à la situation et en poussant les watts de ma chaîne hi-fi, je me suis fait des petites frayeurs ! Bien que l'on puisse déplorer l'éternel clignotement des monstres quand il y a trop de monde à l'écran, les graphismes restent précis et sont colorés avec goût ; de plus, les bébêtes de fin de niveau sont sur fond noir, palliant ainsi le problème de clignotement. Sans être un must de sa catégorie, Sagaia est bien fait et plaisant à jouer.

golade assu-
acun pourra
ses talents
açon "brute
e ou l'autre
e version
de la Mas-
e d'une ani-
(chapeau
, mais
st évidem-
isieurs.
ient pas
le câble qui
es joueurs
t sur le

Pour le 100 mètres, n'hésitez surtout pas à jouer "comme un bourrin" !



Le plus difficile n'est pas d'arriver au-dessus de la barre, mais de la franchir sans la faire tomber!

Méfiance, les monstres de fin de niveau attaquent des deux côtés.

TIP !

Dans les situations critiques, collez le Silverhawk le plus haut possible, il sera mieux protégé par le tir avant et surtout par les bombes qui empêchent quiconque de s'approcher et protègent ainsi votre flanc inférieur.

Pour renforcer votre armement, tirez la série complète des vaisseaux tripodes et récupérez l'écu.

Au menu, du poisson !

SAGAIA

EDITEUR : TAITO
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : TRES BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

Choisissez la bonne route.

COMMENTAIRE

LOIC

Taito aurait pu s'appliquer un peu plus sur la réalisation de ce jeu qui fut un des musts des salles d'arcade. Les armes peu variées et la difficulté en ternissent l'intérêt. Pourtant, on se surprend à jouer plusieurs fois de suite ; peut-être est-ce lié au nombre élevé des niveaux ? La bande-son, exécrable, propose des thèmes passe-partout et seulement une demi-douzaine de bruitages. La réalisation est cependant assez proche de la version originale, et on prend plaisir à retrouver les célèbres monstres de fin de niveau.

Le gardien de zones nettoie l'espace quand on lui tire dessus.

PRESENTATION	**85%**
Harmonieuse avec écran d'options donnant une bonne latitude de paramétrage.	
GRAPHISME	**90%**
Des décors raffinés avec des monstres "de bon goût". Vraiment excellent.	
ANIMATION	**65%**
Tout le monde connaît le problème de clignotement des lutins sur Master System, alors, pourquoi ne pas l'éviter ?	
BANDE-SON	**90%**
Jouez avec un casque sur les oreilles, c'est super ! Mais évitez le café...	
JOUABILITE	**85%**
C'est bien fait. Toutefois, attention aux retournements impromptus du vaisseau.	
DUREE DE VIE	**80%**
Rien ne donne plus envie de persévérer que la carte du système solaire, surtout avec la musique qui l'accompagne.	

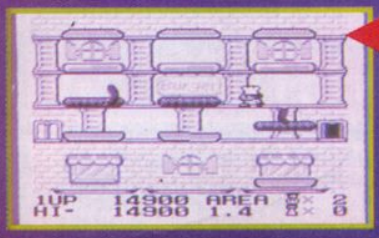
INTERET 82%

Sagaia exploite parfaitement la console avec un je-ne-sais-quoi de très attachant, j'en ai encore le pouce douloureux...

BURGERTIME

Peter Pepper est un pauvre cuisinier. Pourtant, ce devrait être le plus heureux des hommes car il travaille dans une usine d'hamburgers! C'est lui qui les confectionne avec amour. Mais voilà que survient la révolte des autres aliments. Hot dogs, cornichons, œufs, etc., jaloux de l'intérêt de Peter Pepper pour les hamburgers, empêchent le pauvre homme d'exercer son art, et c'est une course poursuite entre les révoltés de la cuisine et l'"homme-sandwich"! Pour chaque tableau, le cuisinier doit préparer trois hamburgers dont le nombre d'éléments est variable. Il s'agit de superposer les tranches de pain et de les faire tomber en marchant dessus de façon à former un hamburger complet en bas de l'écran. Pour freiner la course des aliments ennemis, le cuisinier peut les détruire en les incitant à le suivre sur un morceau de burger prêt à tomber. Peter a aussi le moyen de les immobiliser en les aspergeant de poivre. Des poivriers supplémentaires apparaissent à l'écran, il faut se presser pour les ramasser. Des bonus aident le cuisinier dans son dur labeur. Mais comme les poivriers, ils apparaissent de manière aléatoire et à n'importe quel endroit de l'écran. La partie est composée de 7 niveaux, eux-mêmes divisés en 4 parties. Après chaque niveau, on vous fait cadeau d'un password. Il est possible de jouer à 2 joueurs (2 Game Boy, 2 jeux et un câble Game Link) ; le vainqueur est celui qui confectionne le plus grand nombre de burgers. Bon appétit!

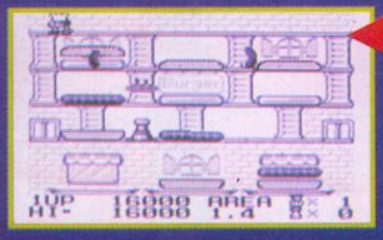
Course poursuite à l'intérieur de la fabrique de burgers. Les échelles sont votre planche de salut. Passez de l'une à l'autre pour semer vos poursuivants.



Une saucisse entre deux tranches de pain fait un excellent hot dog!

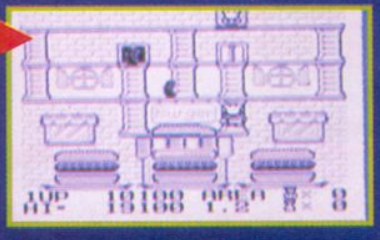
TIP !

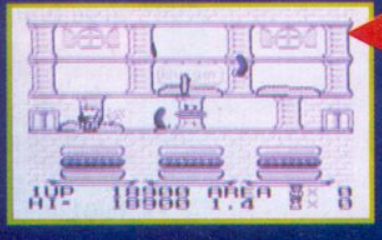
POUR CHAQUE TABLEAU, ARRANGEZ-VOUS POUR ATTEINDRE LE HAUT DE L'ÉCRAN AVANT LES ENNEMIS. DE LÀ, VOUS POURREZ FAIRE TOMBER LES TRANCHES DE BURGER. SERVEZ-VOUS LE MOINS POSSIBLE DU POIVRE, SURTOUT AU DÉBUT.



La saucisse est prise au piège, la voie est libre. Tout en bas, un poivrier vous attend. Faites vite!

Si vous aimez le risque, tentez de ramasser le bonus de vie qui vient d'apparaître en haut.





L'affaire se complique. Il n'y a qu'une échelle pour atteindre le niveau supérieur. Reste le poivre!

COMMENTAIRE

AXEL

Burger Time est un jeu de plates-formes/échelles fort sympathique. L'action ne manque pas de punch. Si vous épuisez toutes vos doses de poivre dès les premiers niveaux, vous aurez bien du mal à terminer le jeu. Monter, descendre, faire deux pas à gauche et brusquement changer de direction..., il faut sans cesse bouger pour attirer les ennemis dans les pièges. Une bonne gestion du temps et de l'espace est indispensable. Techniquement, Burger Time est de bonne qualité. Même si les graphismes ne changent pas beaucoup, la clarté des sprites rend le jeu lisible. La bande sonore accompagne gaiement le joueur dans l'action.

DATA EAST PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 64%
Un password indispensable pour cette aventure.

GRAPHISME 59%
Le décor varie peu. Les sprites sont bien réalisés.

ANIMATION 52%
C'est une animation de plates-formes.

BANDE-SON 77%
La musique fraîche et sautillante met de l'ambiance.

JOUABILITE 79%
Les commandes sont très simples à utiliser.

DUREE DE VIE 60%
7 x 4 niveaux = vous n'y passerez pas des mois!

INTERET 71%
Même en manquant d'originalité, ce jeu est prenant.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

Crystal Warrior

Trois des cristaux qui sauvegardaient l'équilibre du royaume d'Arliel ont été dérobés par le maître du monde souterrain. La princesse Iris, qui garde le quatrième, se lance à la poursuite de Grym le voleur. Chaque tour de jeu comporte une phase de mouvement et une phase de combat et/ou de magie. Le curseur permet de visualiser l'ensemble de la carte ou de sélectionner et de déplacer un personnage. Chaque ennemi vaincu au combat procure des points d'expérience et rapporte de l'argent. Au tout début, l'identité des forces ennemies est secrète, mais peut être dévoilée par l'utilisation des pouvoirs magiques. Lorsque la forteresse ennemie est investie, vous découvrez des boutiques, dans lesquelles vous pouvez obtenir des informations, éventuellement acheter des armes, des pouvoirs magiques, soudoyer des mercenaires avec l'argent gagné lors des combats, ou encore découvrir l'avenir auprès d'une diseuse de bonne aventure... Pour chaque personnage, un écran d'état permet de vérifier les forces ou les pouvoirs dont il dispose. Il faut arriver à combiner les pouvoirs des magiciens et des guerriers pour qu'ils puissent s'entraider : la victoire est celle d'une équipe.

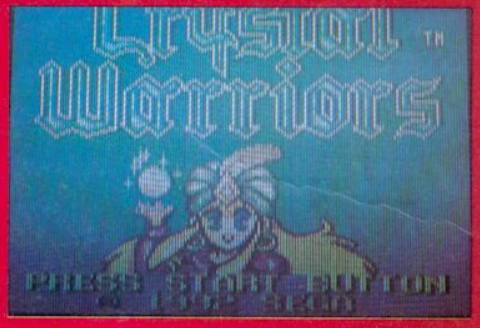
TIP !

LES SERVICES DE RENSEIGNEMENTS DE VOTRE ADVERSAIRE SONT D'UNE EFFICACITÉ PARFOIS LIMITÉE : VOUS POUVEZ ARRIVER À ATTIRER SES ÉQUIPES DANS UNE PARTIE DU TERRITOIRE ET OUVRIR AINSI À L'UN DE VOS COMBATTANTS UNE VOIE ROYALE JUSQU'À LA FORTERESSE.

Lors des déplacements, le personnage sélectionné apparaît dans l'écran. Impossible de se tromper dans ses choix.

TIP !

POUR ÉCONOMISER VOS FORCES, FAITES COMBATTRE À VOTRE PLACE LES MONSTRES QUE VOUS AVEZ VAINCUS ET ASSERVIS LORS DES COMBATS PRÉCÉDENTS.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 72%
Du texte qui marque les étapes de vos aventures.

GRAPHISME 70%
Les personnages sont bien individualisés.

ANIMATION 45%
Inexistante, même dans les duels !

BANDE-SON 71%
Musique agréable agrémentée de bruitages bienvenus.

JOUABILITE 78%
Un large choix d'options.

DUREE DE VIE 92%
A refaire à l'infini pour varier ses tactiques.

INTERET 89%
Un bon jeu à la fois tactique et stratégique.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Même s'il y a des combats à régler à la fin de chaque tour, Crystal Warriors n'a rien d'un jeu de baston — amateurs du combat pur et dur, vous risquez d'être déçus — et est un véritable War Game — amateurs de stratégie, vous serez ravis ! Les différents terrains à investir sont assez variés pour que les décors, un peu répétitifs, ne soient jamais lassants. Mon reproche principal concerne les mouvements des adversaires : ils sont un peu trop rapides et on n'arrive pas toujours à identifier l'ordre des combats engagés par la machine, d'où quelques mauvaises gestions des armes, alors que les écrans d'état des personnages sont très clairs... Les possibilités de sauvegarde sont bien utiles pour avancer dans cette aventure passionnante.

Investissez la forteresse ennemie et procédez à quelques achats. Un détour par l'auberge est indispensable si vous souhaitez sauvegarder la partie.

THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

Si la saga d'Adventure Island n'a rien à voir avec les versions PC Engine, il n'en est pas de même sur Super Famicom ou Game Boy. On retrouve le même personnage, Maître Higgins et ses dinosaures, arpentant les 8 îles qui se présentent sous la forme d'un jeu de plates-formes. Après avoir réussi la mission précédente — délivrer votre fiancée et couler des jours heureux, petit fripon ! —, le sorcier guérisseur s'empare de la sœur de votre amie. Et c'est reparti comme en 14 ! Vous avez une réputation à défendre. Vous commencez l'aventure, les poches vides. Le premier œuf que vous trouvez sur votre route renferme une arme primaire mais indispensable : une hache de pierre. Quelques coups de massue plus loin, vous mettez la main sur un autre œuf. Un skateboard, un dinosaure, une bouteille de lait, une plante ou une adorable jeune fille, tout est bon à prendre. Mais il se peut que certains œufs soient "pourris". A l'intérieur, une aubergine vous retire des points d'énergie. Cela est d'autant plus gênant que ces points se "décrémentent", déjà, naturellement. Si vous n'y prenez pas garde, vous ne parviendrez pas à terminer les stages dans le temps imparti. Pour remédier à ce problème, il y a des fruits, de la viande et du lait (de dinosaure ?) qui vous redonnent des forces. Pièces secrètes et salles de bonus vous sont dévoilées dès lors que vous avez l'oreille en éveil. En effet un bruit significatif vous avertit de l'existence de ces salles. En sautant sur place un œuf apparaîtra, ainsi qu'une clef. Elle vous ouvrira les portes de ces "jardins" secrets !

Le petit elfe vous rend invincible. Profitez-en pour traverser le niveau aussi vite que l'éclair.

La première île. Maître Higgins commence son aventure au sud de l'île, près des palmiers. A la fin de chaque stage, il se déplace sur la carte en direction du niveau suivant.

A ce niveau, vous devez sauter sur les plates-formes en évitant les araignées et les boules roses. Si vous choisissez le bon dinosaure, vous pourrez aller dans l'eau et ainsi contourner tous les obstacles.

Le skateboard accélère votre course de manière fulgurante. Il n'est pas possible de s'arrêter. Vous pourrez seulement freiner. Il faut bien maîtriser ce moyen de locomotion pour qu'il soit vraiment efficace.

COMMENTAIRE

AXEL

Ce n'est pas du Mario ni du Sonic, mais ce jeu de plates-formes est d'un bon niveau. Il a la particularité d'être vraiment original avec son principe de dinosaures que l'on chevauche à sa guise. Les salles secrètes relancent intelligemment l'intérêt du jeu qui est, dans les premiers niveaux, assez limité : un scrolling horizontal, ultra-classique, avec les mêmes ennemis, et donc une monotonie dans les attaques... Heureusement, vers la fin, on change de décor et les dinosaures deviennent vraiment utiles. Le manuel, en français, offre des aides intéressantes qui vous permettent, par exemple, de commencer sur l'île de votre choix ou d'emporter certains de vos objets dans les zones que vous allez explorer.
Les amateurs de plates-formes et les novices du genre apprécieront Adventure Island II et feront tout pour aider Higgins à retrouver sa belle-sœur.

NOS AMIS LES BETES : LES DINOSAURES

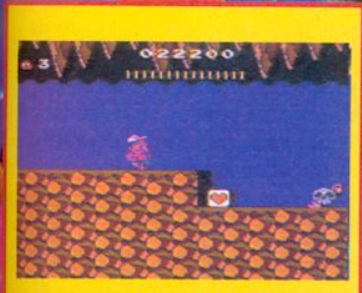
Ils sont quatre comme les Mousquetaires. Ils tirent leur force de leur différence. Chacun d'eux est à utiliser dans des circonstances bien précises.

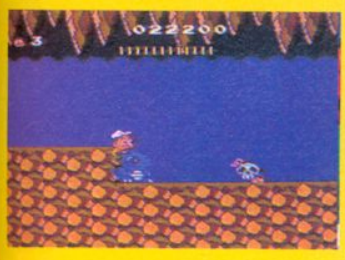
Camptosaurus bleu : ses coups de queue sont redoutables. Attention, même avec une bouée, il ne sait pas nager!

Camptosaurus rouge : son frère. Tel un dragon, il crache du feu et détruit tout sur son passage. Ce lance-flammes ne craint qu'une seule chose : l'eau!

Elasmosaurus : ce serpent de mer se sent comme un poisson dans l'eau... quand il est justement dans l'eau. Il ressemble au monstre du Loch Ness.

Pteranodon : après le feu et l'eau, voici l'air. Cet adorable monstre préhistorique survole tous les obstacles en balançant des rochers sur ceux d'en bas.





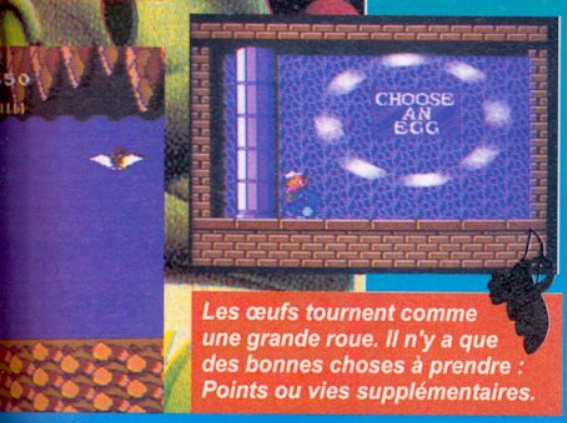
Trans... for... ma... tion! L'œuf que vous venez de briser a fait apparaître un cœur rouge. Il est le symbole du camptosaurus bleu. Vous chevauchez votre nouvelle monture dont les coups de queue réduiront en poussière la tête de mort.

Un des endroits secrets. Il faut rebondir de ressort en ressort et attraper toute la nourriture.

TIP !

Les premiers niveaux sont faciles à passer si vous utilisez l'option "course rapide". Le bouton B, combiné avec les flèches de direction droite ou gauche, donne des "ailes" au personnage. Tout en courant, n'oubliez pas de donner des coups de massue pour écarter les opportuns. Ainsi vous conserverez un maximum d'énergie qui contribuera à améliorer votre hight.

Vous n'êtes pas obligé de prendre à chaque fois le dinosaure. En revanche, la hache de pierre est indispensable.



Les œufs tournent comme une grande roue. Il n'y a que des bonnes choses à prendre : Points ou vies supplémentaires.

COMMENTAIRE

ROBBY

Super! Ce jeu de plates-formes de Hudson Soft est carrément bien. Graphismes, animations, bande sonore, jouabilité et difficulté progressive, tout est fait pour séduire le joueur à la recherche d'un bon titre sur NES. Le fait de choisir votre monture entre chaque tableau est une trouvaille originale et les situations de jeu sont bien diversifiées pour que vous ne vous lassiez jamais. Le jeu est suffisamment drôle et attachant pour donner l'envie d'aller jusqu'au bout.

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

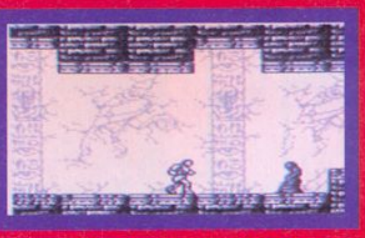
1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	78%
La démo du jeu donne un aperçu de ce qui vous attend. La sélection des scènes est une très bonne chose.	
GRAPHISME	75%
Les graphismes sont simples et précis. Les dinosaures sont tout "mignons".	
ANIMATION	76%
Le scrolling est fluide et les sprites sont bien animés.	
BANDE-SON	79%
La musique est entraînante et pousse le joueur à faire des prouesses. Les bruitages sont corrects.	
JOUABILITE	81%
Commandes répondant parfaitement.	
DUREE DE VIE	80%
De 9 à 14 zones pour chacune des 8 îles, avec une difficulté progressive : on a du pain sur la planche.	
INTERET	**80%**
Un bon jeu de plates-formes, avec quelques surprises et une totale liberté dans le choix de sa monture. Les connaisseurs apprécieront.	

REVIEW

Castelvania 2

Voici le retour du héros au fouet magique! On se rappelle que Christopher Belmont avait eu des démêlés avec le comte Dracula. Il lui avait fait subir sa plus grande défaite, en détruisant son repère. Quinze ans plus tard, le fils du héros, Soleiyu, devient comme son papa chasseur de vampires. Une fête a lieu à Transylvania pour célébrer cet heureux événement. Mais le lendemain, Soleiyu est enlevé par Dracula, dont la vengeance est un plat qu'il mange très froid! Il le transforme en un terrible démon et fait jaillir de terre quatre châteaux, noirs et lugubres. Ainsi espère-t-il attirer Christopher à l'intérieur de son repaire et le mettre une fois pour toutes hors d'état de nuire. Bien évidemment, le père du jeune homme va tout mettre en œuvre pour retrouver son fils et, par la même occasion, en finir définitivement avec Dracula. Vous commencez par le château de votre choix. Le premier, le château de cristal, convient parfaitement au débutant. Il vous laisse le temps de maîtriser correctement votre fouet, en repoussant le moment où il faudra affronter les premières chauves-souris. Tout au long des couloirs, vous découvrirez des chandeliers et des torches accrochés au mur. Ils ne sont pas là uniquement pour le décor. Un coup de fouet et ils se transforment en bonus: pièce de monnaie, cœurs d'énergie, crystal ball pour augmenter la portée de votre arme, hache et eau sacrée pour faire fuir les créatures. Lorsqu'il n'y a pas d'ennemis à détruire, il y a des pièges à éviter, par exemple, les célèbres cordes qui permettent de changer d'étage. Certaines vont vous jouer de sales tours. Il faut sans cesse être sur vos gardes si vous désirez rencontrer les monstres de fin de niveau. Un password et des vies continues devraient vous aider dans votre mission.

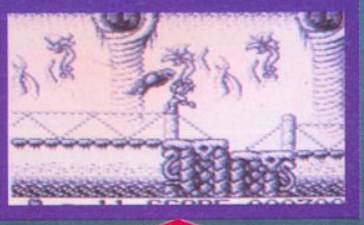


L'homme en "pâte à modeler". Il était déjà présent dans le Castlevania I. Une bonne dose de liquide sacré, et il n'en paraîtra plus.

TIP !

Certaines parties du décor sonnent creux. Il faut sans perdre trop de temps faire une rapide inspection de toutes les pierres qui vous semblent suspectes. Vous aurez peut-être la chance de tomber sur des bonus. Autre truc qui vous permet de commencer le jeu avec 9 vies, sélectionnez le mot de passe suivant: chandelle, chandelle, cœur et cœur.

Ce monstre bondissant est très coriace. Il n'arrête pas de sauter de droite à gauche sans vous laisser le temps de dégainer. Utilisez l'eau purificatrice ou la hache pour mettre toutes les chances de votre côté.



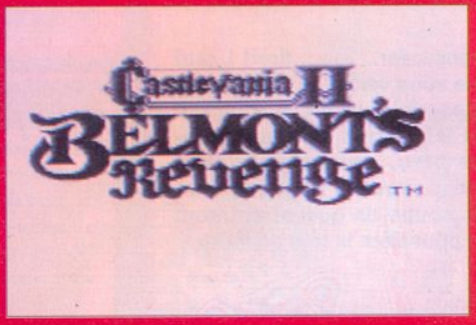
Ce fouet sophistiqué permet de détruire les ennemis à distance et sans prendre de risque. Outre le fait que vous perdrez des points d'énergie au contact des ennemis, ils peuvent aussi vous faire tomber de votre perchoir.

Il y a cordes et cordes. Les premières donnent accès aux niveaux supérieurs et inférieurs. Elles sont sans surprise. En revanche, celles qui sont lestées par des poids en forme de boulet sont redoutables. Elles tirent le joueur vers le haut. S'il ne se dégage pas rapidement, il finira empalé sur les pics...

COMMENTAIRE

AXEL

J'avais aimé le premier Castlevania. J'ai un petit faible pour cette seconde aventure. L'ambiance si particulière est toujours vivante. L'originalité du jeu, qui repose sur l'utilisation du fouet et la destruction des candélabres pour récupérer des bonus, est unique. Le combat contre les monstres demande un certain entraînement. Il y a un léger décalage entre le moment où vous sortez votre fouet et le moment où vous touchez la cible qui, dans la plupart des cas, est mobile. De plus, il est demandé un bon timing pour sauter de corde en corde ou éviter les gros yeux qui dévalent les étages. Un jeu de plates-formes unique, riche en événements et qui réserve quelques surprises si vous prenez le temps de sonder les pierres du château.



KONAMI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 75%
Vous pouvez choisir votre château au début du jeu.

GRAPHISME 79%
Beaucoup de soin dans les décors.

ANIMATION 53%
L'animation du héros est très lente.

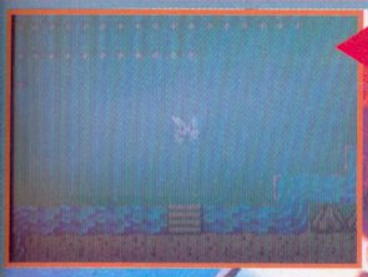
BANDE-SON 80%
La musique vous pousse à aller toujours plus loin.

JOUABILITE 50%
Beaucoup d'entraînement avant de maîtriser les sauts.

DUREE DE VIE 76%
Les châteaux sont assez vastes pour y passer du temps.

INTERET 82%
Un jeu de plates-formes qu'il est bon d'avoir chez soi.

1 JOUEURS | CARTOUCHE

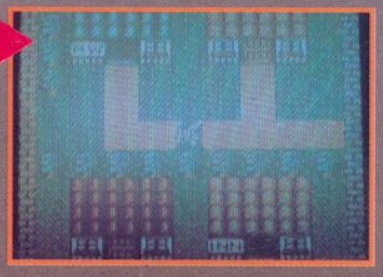


Ax Battler longe la rivière, car il sait d'expérience que les ponts sont toujours très bien défendus.

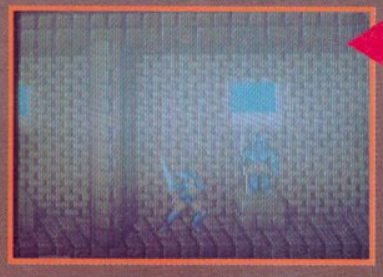
AX BATTLER

Sous les traits d'un guerrier dénommé Ax Battler, et à la demande du roi de Firehood, vous partez combattre les forces du Mal qui ont dérobé le Golden Axe, qui garantit l'avenir de l'humanité. En quittant le château de Firehood, vous commencez l'exploration d'un territoire de plaines, de forêts et de montagnes, longeant les fleuves jusqu'à la mer. Les ennemis sont invisibles et ne se révèlent à vous que lorsque vous êtes tout près d'eux. Il faut apprendre à connaître les attaques particulières de ces barbares, amazones ou chevaliers du Mal, pour parvenir à les défaire sans dommage. A chaque victoire dans un de ces duels, vous récupérez un vase magique : si vous en possédez entre deux et huit, il vous est possible d'user des forces de la terre, du tonnerre ou du feu pour combattre. Certains lieux sont à découvrir avec prudence. En pénétrant dans des grottes remplies de squelettes ou de chauves-souris, en gravissant les niveaux d'une tour infernale, peut-être parviendrez-vous au repaire de Death Adder pour lui reprendre le Golden Axe. En cours de route, n'hésitez pas à vous arrêter aussi dans un des sept villages, dans lesquels il est possible de parfaire sa technique auprès d'un maître ou bien de reconstituer ses forces en se reposant à l'auberge. C'est aussi dans les villages que vous sauvegarderez le jeu pour reprendre plus tard le fil de vos aventures. Engagez la conversation avec les "gentils" qui croiseront votre chemin, et vous obtiendrez de précieux renseignements.

Séquence combat dans une grotte infestée de chauves-souris et de squelettes qui s'animent par intermittence.



Dans le village. Juste après l'auberge, prendre la première à gauche pour aller sauvegarder.



Prudence, prudence ! Cette "statue" est certainement moins inoffensive qu'elle n'en a l'air.

Surprise ! Une grotte dans les montagnes. Avant de l'explorer, faites une halte dans le village pour reprendre des forces.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

En dépit de son sous-titre, A Legend of Golden Axe, cette cartouche n'a qu'une lointaine parenté avec le jeu Golden Axe existant déjà sur d'autres consoles. Une partie du jeu consiste en une exploration un peu longue, et sans réel intérêt, d'un territoire au graphisme sommaire où se cachent différents ennemis ; vous les affrontez dans des duels lassants, et répétitifs dès qu'on a compris la manière d'exécuter les méchants en deux temps trois mouvements, et il y en a malheureusement beaucoup... Les séquences des dix beat-them-up sont nettement plus amusantes, grâce à la variété des ennemis qui vous y attendent dans des décors beaucoup plus élaborés et sur des musiques qui accompagnent bien l'action. Comme vous le voyez, je n'ai vraiment pas été transportée par Ax Battler qui ne me laissera pas un souvenir inoubliable. Mais ce n'est jamais que mon avis personnel, et je le partage !

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 72%
Un texte très long vous situe l'action.

GRAPHISME 75%
Décors quelquefois sommaires, mais assez variés.

ANIMATION 71%
Votre personnage possède des bons coups d'attaque.

BANDE-SON 78%
Musique et bruitages soutiennent bien les situations.

JOUABILITE 82%
Excellent contrôle de votre héros.

DUREE DE VIE 85%
Un vaste territoire à explorer et des ennemis à abattre.

INTERET 72%
Beat-them-up et aventures , une longue exploration.

1 JOUEURS

CARTOUCHE

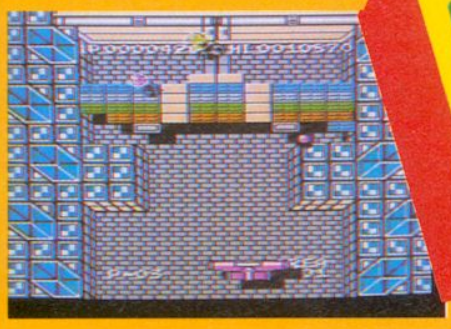
REVIEW

CRACK

Bing! Bang! Bing!... Peu importe le thème de l'invasion par des extra-terrestres d'une planète que vous devez sauver. Crackout n'est ni plus ni moins qu'un casse-briques comportant 44 tableaux. Dans chacune des quatre aires de jeux, plusieurs bestioles ennemies se promènent et perturbent le champ d'action de votre balle ; cependant, en les détruisant, vous pourrez récolter un armement qui amplifie ou complète les possibilités de votre balle. Par moments, une fusée spéciale vous transporte automatiquement au niveau suivant. Au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, les obstacles se multiplient : blocs d'argent indestructibles, murs alternativement hauts et bas ou bien blocs mobiles, eux aussi indestructibles, qui font rebondir la balle, bumpers qui ne sont détruits que si on les touche plusieurs fois. Histoire de corser encore les difficultés, vous devez, au cours du jeu, récolter les lettres qui forment un mot clé, donnant accès à un ultime clavier. Ces lettres sont dissimulées dans les parois des différents tableaux et n'apparaissent que si la balle ricoche sur leur cache. Pas évident alors de n'en oublier aucune.

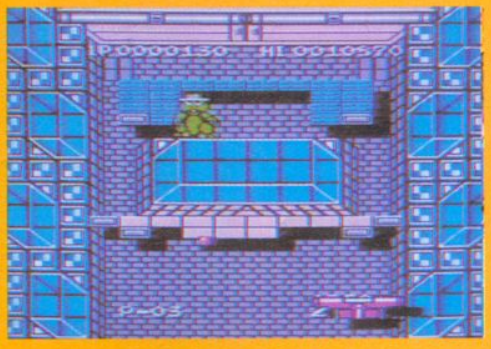
TIP !

Attention à ne pas récolter à l'aveuglette toutes les armes bonus qui tombent du ciel. Chaque arme récoltée détruit la précédente. Il est important de bien gérer ces bonus..



SECOND NIVEAU :

les obstacles se mulitplient mais les petites bêtes porteuses de bonus se font plus rares.



Le résultat parfait d'une balle perçante : une superbe diagonale au premier rebond.

COMMENTAIRE

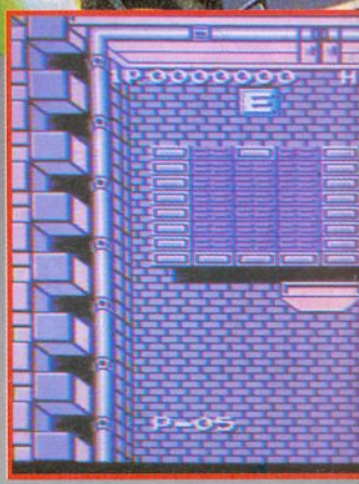
CALAMITY JANE

Crackout est un bon casse-briques d'un graphisme agréable, même s'il ne fait pas preuve d'une très grande originalité. Les bruitages accompagnent bien les rebonds de la balle ou les explosions des armes, et j'ai bien aimé les barrissements de Konagon, chaque fois qu'il est touché par une balle. Malgré le bon moment passé avec cette cartouche, j'ai quelques petits reproches qui ne remettent pas en cause la qualité générale de ce jeu. D'une part, la combinaison de la vitesse lente et rapide de la raquette nécessite une très grande dextérité. D'autre part, les difficultés semblent progressives, mais certains tableaux particulièrement coriaces donnent beaucoup de fil à retordre, contre toute attente. La possibilité de sauvegarder les parties permet néanmoins d'avancer le jeu sans problème majeur. Profitez-en, les casse-briques ne sont pas si fréquents sur NES.

DEUX ARMES PUISSANTES

MISSILE: particulièrement efficace pour détruire des briques hors d'atteinte.

BOULE PERÇANTE: permet de traverser plusieurs briques à la fois.

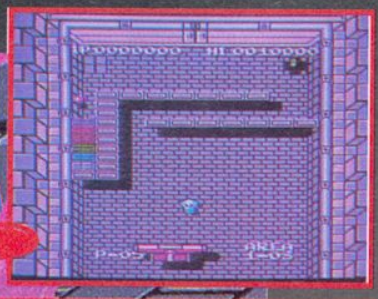


CRACKOUT

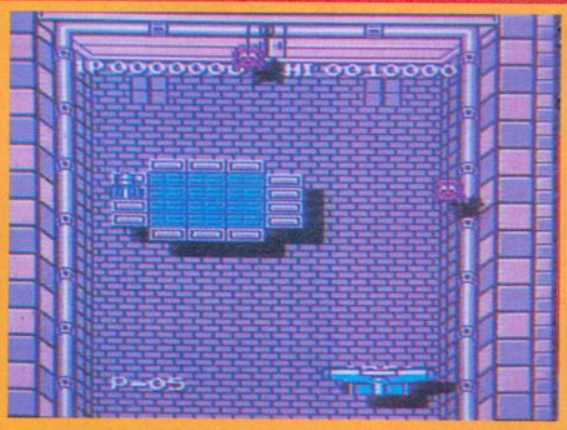
EDITEUR : PALCOM
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

Premier tableau : une petite séance d'échauffement pour prendre la mesure de la raquette.

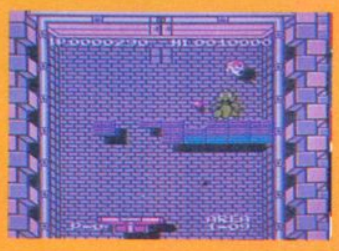


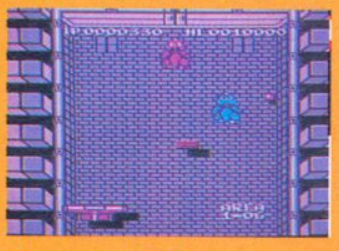
Difficile de se glisser entre ces deux murs, mais une fois que c'est fait, le reste est un jeu d'enfants !



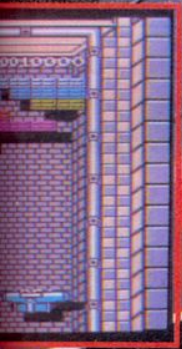
TIP !

Une seule solution pour détruire toutes ces briques cernées de blocs indestructibles : le missile.





Konagon, initialement vert, change de couleur au fur et à mesure qu'il est touché.



Traquez les lettres ! Ce E se cachait dans le mur de droite.

COMMENTAIRE

LOIC

Palcom nous offre enfin un casse-briques sur NES et pour une première, c'est une réussite. En plus des ingrédients classiques, Crackout dispose de plusieurs innovations, telles que les monstres à abattre ou les lettres éparpillées, à découvrir dans les 44 niveaux. Ce jeu offre également une très grande jouabilité, ce qui le rend très attrayant. J'aurais cependant aimé des niveaux un peu plus variés graphiquement, bien que ceux-ci soient assez bien réussis. Un autre petit défaut revient fréquemment : on se retrouve souvent bloqué à la fin d'un niveau sans avoir pu récupérer un objet indispensable (un missile, par exemple) pour pouvoir passer à la zone supérieure.

PRESENTATION 58%

Une petite démo puis un banal écran d'options.

GRAPHISME 70%

Décors remplis d'obstacles et envahis par un tas de petites bestioles.

ANIMATION 72%

Difficile parfois de suivre sa balle au milieu des ennemis et des objets bonus.

BANDE-SON 72%

Aucun fond musical mais de nombreux bruitages soignés.

JOUABILITE 88%

Rien à redire.

DUREE DE VIE 78%

Quelques tableaux "bloquent" de temps en temps.

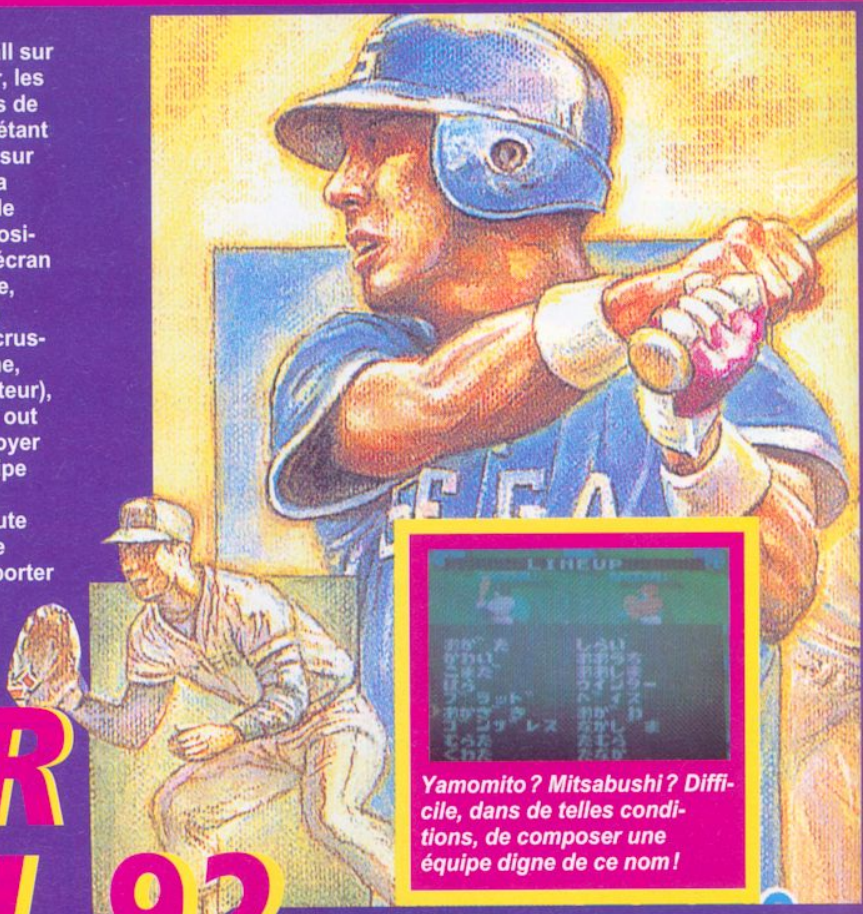
INTERET 82%

Un bon casse-briques pour vous casser un peu la tête !

REVIEW

HYPER BASEBALL 92

Enfin du base-ball sur Game Gear, les simulations de ce sport n'étant pas légion sur cette console ! Cette cartouche vous permet de jouer seul contre la machine, ou à deux. Plusieurs écrans d'options vous permettent de sélectionner la taille du terrain, ainsi que les équipes et leur composition, et, en particulier, de choisir lanceurs et batteurs. Le premier écran présente une vue traditionnelle du lanceur et du batteur face à face, leur nom et leurs performances antérieures étant inscrits dans les angles inférieurs. Outre la base située derrière le lanceur, deux incrustations permettent aussi de visualiser les bases latérales. A gauche, vous pouvez voir le décompte des strikes (lancers ratés par le batteur), des balls (lancers en dehors du périmètre du batteur), et celui des out (nombre de joueurs sortis). Si vous êtes le batteur, essayez d'envoyer la balle le plus loin possible : pendant que les rattrapeurs de l'équipe adverse courront après, votre équipe pourra passer d'une base à l'autre, jusqu'à revenir à celle de départ et marquer un point en toute sécurité. Et si la balle est assez loin, peut-être aurez-vous même le temps de faire une tour de terrain complet ("home run") et de rapporter un point gagnant à votre équipe ? En position de lanceur, vous pouvez jouer sur l'effet de la balle, de manière à mettre le batteur en difficulté, et c'est au tour de vos équipiers de rattraper la balle et de tenter de la renvoyer à un de ses partenaires sur une des bases.



Yamomito ? Mitsabushi ? Difficile, dans de telles conditions, de composer une équipe digne de ce nom !

Un rattrapeur en pleine action, mais la balle est très longue : l'équipe adverse change de base tranquillement.

Un face-à-face stressant : lanceur et batteur se jaugent du regard.

Balle courte : les rattrapeurs surpris sont quasiment figés sur place.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

En prenant ce jeu, j'espérais bien que cette nouvelle simulation de base-ball sur Game Gear me permettrait enfin d'améliorer sensiblement mon jeu. Hélas, malgré les bons conseils de Marc, je n'ai pas vraiment progressé dans la maîtrise de mes lancers de balle, ou comme batteur, et j'ai été rapidement écrasée par la machine. Cette cartouche ne me paraît donc pas idéale pour les débutants, d'autant plus que, la règle étant en japonais, il vous faudra découvrir tout seul la maîtrise des commandes : bien que bonne élève, je n'ai pas dû assimiler encore toutes les leçons de Banana San... Cela dit, les écrans sont clairs et pas trop surchargés et l'on suit sans confusion les évolutions des deux équipes. On peut toutefois regretter que, selon les équipes en jeu, les couleurs ne soient pas suffisamment différenciées. Rien de révolutionnaire donc, mais ce jeu conviendra davantage aux mordus du base-ball.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 65%
Les noms des joueurs sont en japonais...

GRAPHISME 71%
Ecrans bien lisibles.

ANIMATION 70%
Scrolling multidirectionnel fluide et rapide.

BANDE-SON 63%
Ambiance classique.

JOUABILITE 75%
Commandes simples mais difficiles à maîtriser.

DUREE DE VIE 65%
A condition d'être un inconditionnel de ce sport.

INTERET 63%
Seulement pour les pros.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

The Joker comes back again 3 : the revenge ! Batman revient, pour le plus grand plaisir des amateurs du héros masqué. Ou pour leur déplaisir, cela dépendra de leur niveau.

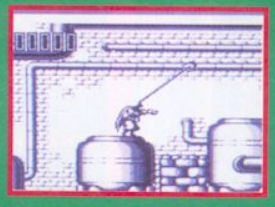
Une nouvelle fois, le Joker menace la sympathique ville de Gotham. Et qui appelle-t-on pour venir combattre cet indestructible et incurable méchant ? Non, ce n'est pas Spiderman. Non, pas Cap' America non plus. C'est Batman, l'homme chauve-souris qui va encore devoir se coltiner d'interminables niveaux peuplés des sempiternels monstres et méchants qui ne pensent qu'à lui faire la peau. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, si ce jeu n'était pas aussi frustrant. Le maniement, d'abord, est précis mais mal pensé. En effet, notre héros peut marcher, sauter, s'accrocher aux murs, lancer un batgrappin, donner des coups de poing et lancer des batboomerangs. Tout cela avec les deux pauvres petits boutons de notre console préférée... Pour sauter, il faut presser un bouton. Pour lancer le grappin, mettre le pad en haut à droite (ou à gauche, cela dépend de votre direction). C'est aussi illogique que désagréable. Si, en sus, vous ajoutez une difficulté aussi élevée que peu progressive, vous comprendrez la frustration qui envahit le joueur au bout de deux heures de tentatives infructueuses. C'est d'autant plus dommage que les graphismes sont fins, l'animation réussie, la musique entraînante...

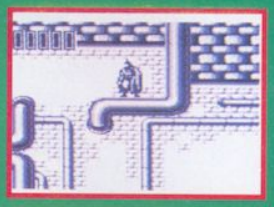
BATMAN
The Return of the Joker

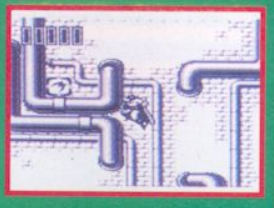
NIVEAU 2

Vous croyez connaître l'enfer ? Attendez donc le niveau 3 ! Et pourtant, les graphismes et animations étaient tellement réussis...

SUPERMAN ? NON, GADGETS !

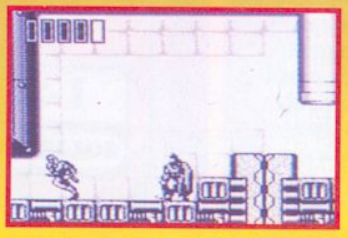






Batman, seul face aux hordes sauvages du Joker, dispose d'un certain nombre de gadgets originaux ou utiles. L'original est personnalisé par ce grappin qui lui permet de s'accrocher et de se balancer. Enfin, en théorie, parce qu'en pratique il est quasi impossible de s'accrocher là où on le désire. Comme le déplacement se fait vers la gauche et que le lancer de grappin se fait vers le haut à gauche, la confusion en plein combat est rapidement extrême...

Deuxième gadget, nettement plus utile celui-là, le boomerang. Il y en a un juste à côté du départ, mais pour y accéder il faut faire usage du troisième et dernier gadget, qui permet de s'accrocher aux murs. La position est inconfortable, et vous devez resauter dans l'autre sens, sous peine de chute...



Voici le niveau 3. Comme à l'impossible, nul n'est tenu, je me suis arrêté au début du niveau. Bon courage !

COMMENTAIRE

Moi qui me considérais comme un bon joueur, je n'ai pas réussi à aller au-delà du niveau 2. Dur ! Il est certes possible de commencer à 3 niveaux différents, mais la difficulté est telle que, si vous n'êtes pas un excellent joueur, vous n'en verrez que les débuts. Hormis ce défaut rédhibitoire, ce jeu est parfait. Il est beau, rapide, bien animé... Voir Batman se retourner dans un mouvement ample de sa cape mérite le détour. Mais pourquoi recommence-t-on le niveau à son début à chaque trépas ? Pourquoi n'avoir pas choisi la direction "haut" du joypad pour sauter, et le bouton B pour lancer le grappin ? Si vous chercher la difficulté, achetez Batman !

WIEKLEN

SUNSOFT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 60%
Documentation ridicule, mais c'est sans importance.

GRAPHISME 85%
Alors là, bravo ! Bonne représentation du héros masqué.

ANIMATION 75%
C'est rapide, c'est fluide. Que demander de plus ?

BANDE-SON 65%
Plusieurs thèmes musicaux accompagnent l'action.

JOUABILITE 35%
C'est pas maniable. Point.

DUREE DE VIE 43%
Le jeu est trop dur, c'est décourageant.

INTERET 65%
C'est beau, mais c'est bien trop dur.

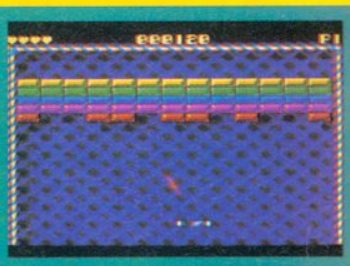
1 JOUEURS | CARTOUCHE

ARCADE SMASH HIT

Une compilation de jeux console est un fait assez rare pour qu'il soit souligné. On le doit à Virgin qui a repris trois vieux classiques venus du fond des âges (de l'informatique !). Ils sont nés il y a une dizaine d'années dans les salles d'arcade. Centipède (1984) est le premier des trois. Une armada de bestioles génétiquement déformées traversent l'écran de haut en bas. Le but est de les abattre avant qu'elles ne vous atteignent. Situé tout en bas de l'écran, vous dirigez une sorte de canon qui se déplace latéralement et verticalement, mais seulement de quelques pixels. Entre vous et les chenilles multicolores, il y a une forêt de petits champignons destructibles qui freinent la chute des ennemis. Le nombre de niveaux est illimité. Ce qui les différencie, c'est le nombre de plus en plus grand d'ennemis et la vitesse à laquelle ils dévalent l'écran. Vous pouvez jouer à deux, l'un après l'autre. Breakout (1978) est le premier casse-briques. Vous déplacez une raquette en bas de l'écran et dans le sens horizontal. Il faut renvoyer une balle contre les briques pour les détruire. Il y a en tout 27 niveaux. Les briques forment de nouvelles figures à chaque niveau. Il fut le précurseur du célèbre Arkanoïd qui allait beaucoup plus loin puisqu'il proposait une multitude de bonus et deux sorties à la fin des niveaux. Missile Command (1981), enfin, est le plus intéressant et le plus original. Des missiles nucléaires largués du haut de l'écran tentent de détruire les trois canons qui servent pour la défense du pays. Vous commandez ces trois canons laser en passant de l'un à l'autre grâce au bouton du joypad. Pour détruire votre cible, vous devez déplacer un curseur sur les missiles.

Pour réussir, il faut anticiper leurs mouvements. Chaque canon dispose d'un nombre limité de munitions. Lorsque celles-ci sont épuisées, vous ne pouvez plus vous servir de votre arme. Les niveaux de ce jeu sont infinis et vous pouvez jouer à deux, en alternance.

Breakout, LE casse-briques par excellence. Depuis on a fait mieux avec, notamment, le superbe Arkanoïd.



Une courte animation pour présenter Breakout. Le petit martien a l'air désespéré. C'est à vous de lui rendre le sourire, en détruisant toutes les briques.

COMMENTAIRE

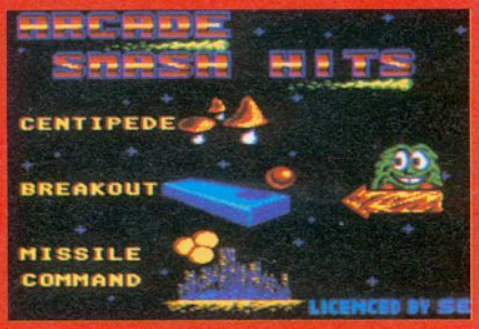
AXEL

Les nostalgiques de la première heure des jeux d'arcade vont revivre des moments d'émotion en redécouvrant ces trois jeux. Ils ont marqué leur temps par leur simplicité et leur originalité. Aujourd'hui, il faut le reconnaître, ils ont pris un sacré coup de vieux. Je m'interroge alors sur l'intérêt de cette cartouche. Ceux qui, à l'époque, dépensaient tout leur argent de poche à s'éclater sur Centipède ou Missile Command s'intéressent peu ou plus du tout aux jeux d'arcade. Il reste la jeune génération qui n'a pas connu ces jeux et qui a déjà eu cent fois l'occasion de se défouler sur des cartouches autrement plus passionnantes et techniquement plus abouties. Les jeunes doivent bien rigoler en voyant pour quel jeu on était capable de s'enflammer. Alors, qui rejouera à Breakout ? Robby, bien sûr, mais surtout une minorité de "vieux" qui sont restés quelque part des enfants...

Centipède est à l'origine de nombreux jeux comme Space Invaders. Vous pouvez détruire les champignons qui se reformeront à la place des chenilles calcinées.

Missile Command fut à l'époque un jeu très original. Il faut parvenir à diriger le curseur tout en passant d'un canon à l'autre et en contrôlant vos réserves de munitions. Un exercice de haute voltige.

Faites votre choix ! Deux shoot-them-up pour un casse-briques. Trois jeux qui ont pris un sacré coup de vieux...



VIRGIN PRIX : NC

APPRECIATION

PRESENTATION 61%
Courte scène d'animation amusante.

GRAPHISME 58%
Beaucoup de couleurs pour des graphismes simplifiés.

ANIMATION 53%
Les déplacements sont très limités.

BANDE-SON 60%
La musique et les bruitages sont corrects.

JOUABILITE 78%
Aucune difficulté dans l'utilisation des commandes.

DUREE DE VIE 58%
Vous n'êtes pas prêt de terminer, mais...

INTERET 46%
... l'intérêt risque de s'émousser rapidement.

1-2 JOUEURS | 10 | CARTOUCHE

KID ICARUS

Les plates-formes mobiles vous emmènent vers des lieux inconnus. Petit veinard... Mais la menace gronde, juste au-dessus de votre tête. Des crânes vont bientôt fondre sur vous...

La fantastique histoire de Pit, l'enfant d'Icarus, se déroule à l'époque mythique des dieux et des devins. Son royaume, Angel Land, connaissait le bonheur et la paix avant que la déesse Palutena ne fasse un rêve terrible. Les forces du Mal, commandées par les démons d'Orcos, se répandaient sur les terres du royaume, détruisant tout sur leur passage. Afin que ce cauchemar ne devienne pas réalité, la déesse ordonna au plus valeureux guerrier du royaume, Pit, de partir à la recherche des trois trésors sacrés qui donnent la force suffisante pour combattre Orcos. Pour mettre la main sur ces trésors, Pit doit explorer quatre mondes : la tour souterraine, le monde du dehors, la tour aérienne et, enfin, le palais divin de Palutena.Après avoir combattu les innombrables ennemis de chaque monde, il faudra encore se défaire du gardien de la forteresse, sorte de monstre de fin de niveau. Le minotaure, la tête de mort volante et le serpent cracheur de feu se battront jusqu'à la mort pour défendre leur trésor. Ces trois objets sacrés, ailes de Pégase, flèche de feu et armure d'argent sont indispensables lors de l'ultime combat contre Orcos. Vous serez aidé dans votre quête par un nombre impressionnant de bonus : marteau pour détruire certains murs, harpe pour charmer les monstres, plume pour voler... et surtout des cœurs de différentes tailles qui servent à acheter de nouveaux bonus dans les salles-boutiques. Des objets comme la torche et le stylo vous permettent de suivre vos déplacements sur un plan.

Des petits cœurs pour une grande âme... Il en faut une vingtaine pour commencer à s'acheter des armes ou des potions revigorantes.

LES SALLES

Une dizaine de salles différentes vous ouvrent leurs portes. Certaines sont à éviter car elles sont remplies de monstres volants qui ne font pas de quartier. Mais la plupart d'entre elles vous réservent de bonnes surprises, par exemple, celles qui renferment des sacs de bonus ou les boutiques qui permettent de faire quelques emplettes. Enfin, il existe des salles occupées par des personnages qui vous viendront en aide par le biais de messages. Ne désespérez pas, il y a toujours un petit coin de paradis au milieu de ce déluge de feu...

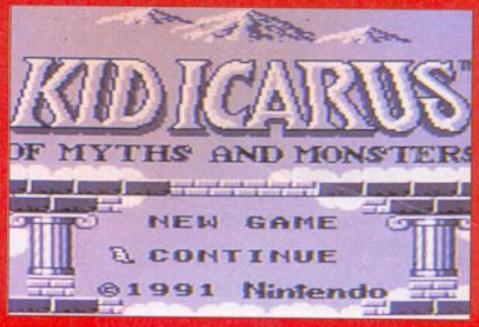
Une des salles où les bonus n'attendent qu'une main secourable pour être ramassés. Mais attention: il existe un sac qu'il ne faut pas ouvrir sous peine de faire disparaître tous les autres de l'écran. Et comme il n'est pas toujours à la même place...

Les bébêtes qui vous entourent n'attendent que l'occasion pour vous faire la peau! De plus, même si vous prenez vos jambes à votre cou, elles vous suivront jusqu'au bout du monde...

COMMENTAIRE

AXEL

Un jeu de plates-formes multidirectionnel avec une option de sauvegarde ne peut pas être un mauvais jeu ! On ne reste pas une seconde inactif. Entre les bonus à ramasser, les sauts à contrôler (pour ne pas retomber tout en bas) et les monstres à réduire en bouillie, on bénit le ciel de pouvoir se reposer dans l'une des nombreuses salles. On pourrait regretter le manque d'originalité des décors et une bande sonore assez banale, mais les programmeurs ont surtout voulu privilégier la totale liberté de déplacements et une animation sans reproche. Un bon jeu de plates-formes qui vous fera passer de bons moments.



NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 75%
Une option sauvegarde très utile.

GRAPHISME 56%
Décors assez simples et peu originaux.

ANIMATION 82%
Le héros fait des sauts "divins".

BANDE-SON 56%
Une musique entraînante et des bruitages limités.

JOUABILITE 82%
Les commandes répondent parfaitement bien.

DUREE DE VIE 73%
Les 4 mondes sont assez vastes.

INTERET 76%
C'est un jeu de plates-formes très agréable.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

特集

SEGA

REVIEW

MARBLE

Après la version Megadrive, voici la version Master System de cet excellent jeu en 3D isométrique. Il vous donne le contrôle d'une petite boule, qui doit parcourir des niveaux de plus en plus difficiles. Vous devez la guider entre les nombreux pièges, et ce en temps limité. Pas de limite de vies en revanche, mais un temps qui diminue rapidement. L'arrivée (marquée d'un "Goal" explicite) est souvent loin du départ, et les secondes économisées à un niveau seront comptabilisées pour le niveau suivant. Il sera donc utile d'optimiser les premiers parcours de façon à arriver aux derniers niveaux dans les meilleures conditions. Il y a six niveaux, assez différents, le dernier se révélant très difficile. Allez-vous rechigner devant l'action ?

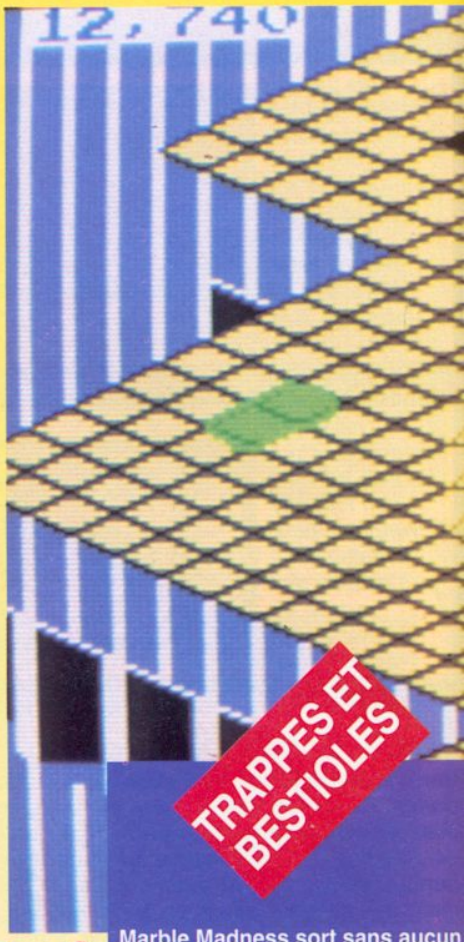
COMMENTAIRE

RICH

Marble Madness a été converti sur la plupart des consoles, et toutes les versions sont excellentes. Cette version-ci, qui est graphiquement superbe, souffre d'un contrôle mal adapté, ce qui casse complètement le plaisir du jeu. Un appui bref dans une direction envoie la boule voler à des kilomètres trop loin — souvent dans le vide. En compensation, le jeu est très facile. J'ai parcouru la plupart des niveaux dès ma première partie, et il n'est pas nécessaire d'être un très bon joueur pour arriver au bout. Autre détail désagréable, le jeu est nettement plus lent que l'original. Le manque de difficulté est également le problème des autres versions, mais au moins elles sont rapides et agréables à jouer.

PIEGES MORTELS

En traversant les différents niveaux, vous aurez à affronter de nombreux pièges souvent mortels. Ainsi, vous devrez emprunter cette vague rampante, mais le timing doit être parfait, sous peine d'une chute vertigineuse...



TRAPPES ET BESTIOLES

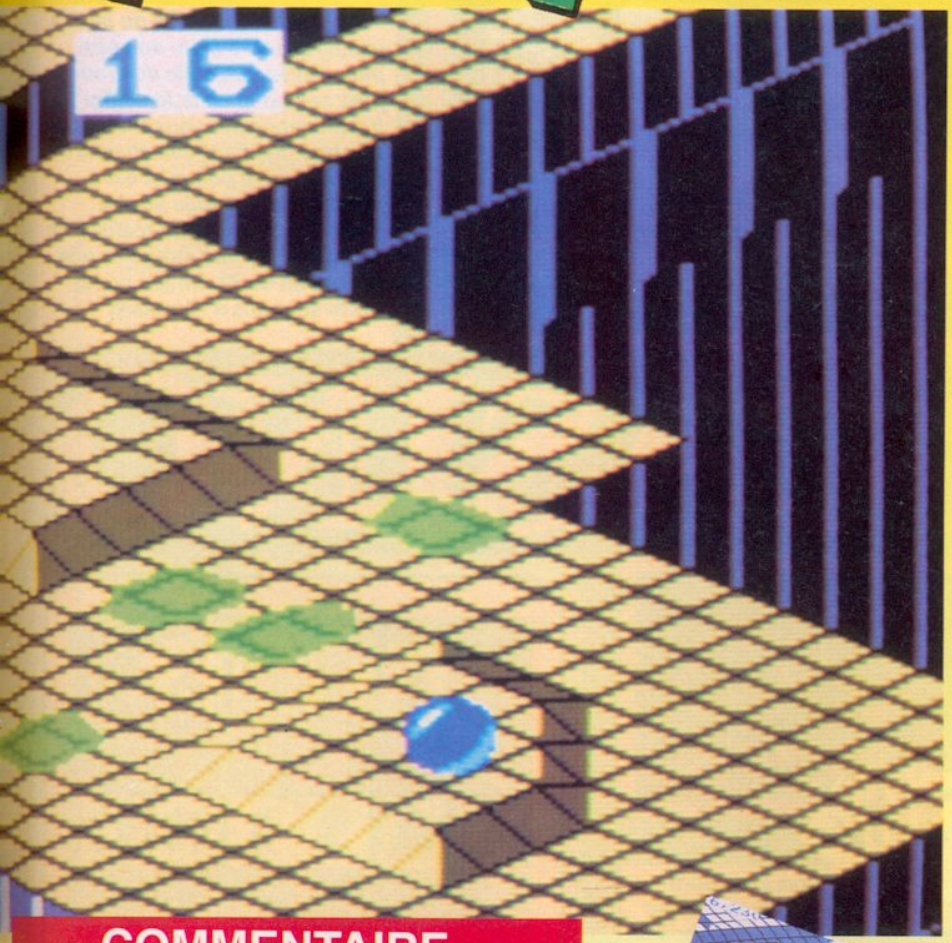
Marble Madness sort sans aucun doute d'un esprit dérangé. Regardez par exemple les flaques d'acide mouvantes, les boules noires qui cherchent à vous pousser hors du chemin, les marteaux écraseurs, les aspirateurs... Le contact avec la plupart de ces "créatures" sera directement mortel.

ENCORE MARBLE MADNESS !

Marble Madness doit être un des "coin up" les plus convertis de l'univers ! Les versions de ce classique d'Atari sont disponibles sur NES (adapté par MB), sur Megadrive (par Electronic Arts) et sur Game Boy (par Mindscape). Toutes ces versions sont excellentes, en tout point dignes de l'original.
Qui sait, peut-être Virgin nous proposera-t-il bientôt une version Game Gear ?

▲ *Parcours facile dans le niveau 1.*

MADNESS



EDITEUR : VIRGIN
PRIX : NC
DISPONIBILITE : AOUT
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : TEMPS LIMITE
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTROLE : MAUVAIS

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

JULIAN

Graphiquement, ce jeu est aussi proche que possible de son original. Malheureusement, la jouabilité est exécrable. Le contrôle est beaucoup trop sensible, et il est très difficile de diriger la boule là où on le désire. Signalons aussi le manque de difficulté : quelques jours suffiront pour parvenir à la fin du programme. Il est très facile de faire des scores "parfaits", sans pourtant en retirer du plaisir. Cela différencie cette version des autres qui, elles, ne souffrent pas de ces défauts. Les amateurs de la borne d'arcade retrouveront un peu de l'original. Les autres découvriront un grand classique de l'histoire du jeu d'arcade.

▲ *Le début du niveau 2.*

▲ *Perdu !*

PRESENTATION 64%

De nombreuses options et réglages, avec entre autres deux méthodes de contrôle.

GRAPHISME 77%

Superbe graphiquement, réellement très proche du jeu d'arcade.

BANDE-SON 54%

Plusieurs musiques accompagnent le jeu, de bon à exécrable...

JOUABILITE 35%

Tous les éléments du jeu d'arcade, mais la sauce ne prend pas. Le contrôle n'est vraiment pas assez précis.

DUREE DE VIE 40%

Les six niveaux de ce jeu ne vous résisteront pas longtemps. Le jeu est trop facile, malgré les niveaux de difficulté.

INTERET 60%

Graphiquement superbe, Marble Madness manque d'un réel challenge et d'un contrôle meilleur.

REVIEW

LYNX CASINO

Si vous êtes encore trop jeune pour dépenser votre argent de poche au casino, il reste la solution de jouer à ce nouveau jeu d'Atari. Sans risque de se retrouver sur la paille, vous pouvez tenter votre chance à 5 des jeux de casino les plus célèbres. Cartes, dés, machines à sous, roulettes, ils vont vous faire tourner la tête et seront impitoyables pour les joueurs malchanceux.

POKER. Le jeu de cartes le plus célèbre au monde a une place de choix dans le casino. On y joue par machine interposée. Elle propose cinq cartes que vous pouvez soit garder soit échanger. Cela dépend de la combinaison recherchée. Pour gagner, vous devez avoir au minimum deux paires. Evidemment, le jackpot correspond aux cinq as (4 plus le joker). Si 2 personnes jouent en même temps, elles utilisent une machine séparée.

BLACKJACK. Les cartes sont les maîtres du jeu. La valeur de votre main doit être plus élevée que celle du croupier, sans dépasser le chiffre 21. Il commence par vous distribuer 2 cartes. Sachant que chaque figure vaut 10 points, c'est à vous de voir si vous voulez d'autres cartes. Vous réalisez un blackjack si vous atteignez pile la somme de 21. Un jeu où les nerfs sont mis à l'épreuve.

CRAPS. Ce jeu de dés est remarquable par sa grande variété de paris. En règle générale, il faut, pour remporter sa mise, faire un ou plusieurs chiffres selon le pari choisi. Au Pass Line par exemple, votre jet de dés doit être 7 ou 11 pour gagner. Si vous obtenez 2, 3 ou 12 points vous perdez. Il y a 17 paris différents, de quoi varier les plaisirs.

ROULETTE. Sûrement le jeu de casino le plus populaire. Vous disposez vos pions sur des couleurs, des numéros (de 0 à 36), sur des lignes ou des colonnes de la table. La roulette tourne, rien ne va plus. Les gains peuvent être énormes ainsi que les pertes!

MACHINES À SOUS. Elles demandent de faibles enjeux et font appel à la chance. Vous misez de 1 à 5 dollars. Les statistiques de réussite sont évaluées à 97%. De quoi donner un pourboire au portier du casino qui a garé votre jaguar.

COMMENTAIRE

AXEL

Faire un jeu de casino pour tous ceux qui n'ont pas l'âge de participer part d'une bonne intention. Malheureusement, la réalisation de Lynx Casino est assez médiocre. Certains jeux comme le Craps ou la roulette manquent de clareté. Il faut de bons yeux pour choisir son pari aux jeux de dés. On se demande à quoi servent les personnages que l'on rencontre au casino. Leur discours (en anglais!) est sans intérêt. A la longue, ils répètent toujours les mêmes phrases. Les décors du casino sont tristes à mourir. Si vous êtes un joueur invétéré, prêt à vendre toutes vos consoles pour jouer au casino, n'hésitez pas à aller faire un tour au Lynx Casino.

ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 20%
Aucune option. Les scènes de dialogue sont inutiles.

GRAPHISME 50%
Décors pauvres et graphismes confus.

ANIMATION 70%
Le déplacement du joueur est correct.

BANDE-SON 24%
Vous pouvez vous passer de la musique.

JOUABILITE 75%
Très maniable. Le système des mises est simple.

DUREE DE VIE 69%
Tant que vous avez de l'argent, vous pouvez y jouer.

INTERET 64%
Vous aurez plaisir à y jouer malgré la réalisation.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

CONSOLES

ENQUETE... sur ses LECTEURS !

Pourquoi ces questions ? Tout simplement pour mieux vous connaître et nous permettre d'améliorer le magazine que nous faisons pour vous.

REPONDEZ VITE A CETTE ENQUETE

vous pouvez gagner, par tirage au sort : 5 Polaroïds, 20 calculatrices, des PIN'S et des montres TILT

I - TOI ET CONSOLES +

1) QUEL EST TON AVIS SUR NOS RUBRIQUES :

Tu es : a) très satisfait , b) assez satisfait c) peu satisfait d) pas du tout satisfait des rubriques suivantes :

		a	b	c	d
1	Matchs comparatifs	❑	❑	❑	❑
2	Previews	❑	❑	❑	❑
3	Tests et jeux	❑	❑	❑	❑
4	Courrier	❑	❑	❑	❑
5	Concours	❑	❑	❑	❑
6	Tips	❑	❑	❑	❑
7	Charts	❑	❑	❑	❑
8	News	❑	❑	❑	❑
9	P.A.	❑	❑	❑	❑

2) CES DIFFERENTS ASPECTS DU MAGAZINE TE SEMBLENT ILS ?

a) très agréable b) assez agréable c) pas du tout agréable

	a	b	c
1 la présentation	❑	❑	❑
2 les illustrations	❑	❑	❑
3 le ton	❑	❑	❑
4 la fiabilité des tests	❑	❑	❑

3) SOUHAITES-TU QUE NOUS DEVELOPPIONS LES ARTICLES TRAITANT DE :

1 -NINTENDO :
a) NES ❑ b) SUPER FAMICOM ❑ c) SUPER NINTENDO ❑ d) GAME BOY ❑

2- SEGA :
a) MASTER SYSTEM ❑ b) MEGADRIVE ❑ c) GAME GEAR ❑

3- NEC :
a) PC ENGINE ❑ b) CORE GRAFX ❑ c) SUPERGRAFX ❑
d) PC ENGINE GT ❑ e) PC ENGINE DUO ❑ f) SUPERCDROM2 ❑

4 -ATARI LYNX ❑
5- NEO GEO ❑
6- SUPERVISION ❑

4) TROUVES-TU QUE CONSOLES + SOIT CRITIQUE A L'EGARD DES LOGICIELS ?

a) Trop ❑ c) Assez ❑
b) Pas assez ❑ d) Pas du tout ❑

5) LES CRITIQUES DE CONSOLES + INFLUENCENT-ELLES TES CRITERES D'ACHAT ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

6) SOUHAITES-TU TROUVER DANS CONSOLES + :

a) Des posters ❑
b) Des auto-collants ❑
c) Des pin's ❑

7) LA COUVERTURE INFLUENCE T-ELLE TON ACHAT ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

8) QUELS SONT LES AUTRES MAGAZINES CONSOLES OU MICRO QUE TU LIS REGULIEREMENT ?

a) TILT Microloisirs ❑ f) NINTENDO PLAYER ❑
b) GEN 4 ❑ h) BANZZAI ❑
c) JOYSTICK ❑ i) SUPER POWER ❑
d) PLAYER ONE ❑ k) MEGA FORCE ❑
e) JOYPAD ❑ l) SUPERSONIC ❑

9) SOIS PUR ET DUR, NOTES SEVEREMENT LES MAGAZINES SUIVANTS :

a) CONSOLES + /20 d) TILT /20
b) JOYPAD /20 e) GEN4 /20
c) PLAYER ONE /20 f) JOYSTICK /20

10) TU LIS CONSOLES + :

a) Tous les mois ❑ c) De 3 à 5 fois par an ❑
b) De 6 à 10 fois par an ❑ d) De 1 à 2 fois par an ❑

11) A PART TOI, COMBIEN DE PERSONNES LISENT TON CONSOLES + ?

a) 1 ❑ d) 4 ❑
b) 2 ❑ e) 5 ❑
c) 3 ❑ f) PLUS, PRECISES :.....

12) SOUHAITES-TU T'ABONNER À CONSOLES + ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

II - TOI ET LES CONSOLES

13) POSSEDES-TU UNE (OU PLUSIEURS) CONSOLE ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

si oui laquelle (ou lesquelles) :

1- NINTENDO :
a) NES ❑ b) SUPER FAMICOM ❑ c) SUPER NINTENDO ❑ d) GAME BOY ❑

2- SEGA :
a) MASTER SYSTEM ❑ b) MEGADRIVE ❑ c) GAME GEAR ❑

3- NEC :
a) PC ENGINE ❑ b) CORE GRAFX ❑ c) SUPERGRAFX ❑
d) PC ENGINE GT ❑ e) PC ENGINE DUO ❑ f) SUPERCDROM2 ❑

4- ATARI LYNX ❑
5- NEO GEO ❑
6- SUPERVISION ❑
7- AMSTRAD GX 4000 ❑
8- AUTRES.....

14) ES-TU SATISFAIT DE TA CONSOLE ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

15) ENVISAGES-TU DE CHANGER DE CONSOLE ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

Si oui, quelle machine vas-tu acheter d'ici la fin de l'année ?

1- NINTENDO :
a) NES ❑ b) SUPER FAMICOM ❑ c) SUPER NINTENDO ❑ d) GAME BOY ❑

2- SEGA :
a) MASTER SYSTEM ❑ b) MEGADRIVE ❑ c) GAME GEAR ❑

3- NEC :
a) PC ENGINE ❑ b) CORE GRAFX ❑ c) SUPERGRAFX ❑
d) PC ENGINE GT ❑ e) PC ENGINE DUO ❑ f) SUPERCDROM2 ❑

4- ATARI LYNX ❑
5- NEO GEO ❑
6- SUPERVISION ❑
7- AUTRES.....

16) ES-TU ?

a) Pro micro-ordinateurs ❑ c) Tolérant ❑
b) Anti micro-ordinateurs ❑ d) Indifférent ❑

17) POSSEDES-TU EGALEMENT UN MICRO ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

si oui lequel :

a) Amstrad 464-644-6128 ❑ f) Commodore 64 ou 128 ❑
b) Amiga 500-600-1000-2000 ❑ g) Apple Macintosh ❑
c) Atari Méga ST,STE,520,1040 ❑ h) CD-ROM ❑
d) CDTV ❑ i) CD-I ❑
e) COMPATIBLE PC ❑ j) Autres.....

18) TU POSSEDES UN PC, QUELLE EST SA CONFIGURATION ?

A-Processeur :
a) XT ❑ c) 286 ❑
b) 386 ❑ d) autres.....

B-Ecran ;
a) CGA ❑ d)EGA ❑
b) VGA ❑ e) SUPER VGA ❑

19) QUEL TYPE DE JEUX PREFERES-TU ?

a) Jeux d'aventure ❑ f) Shoot them up ❑
b) Simulation ❑ g) Plateforme ❑
c) Action ❑ h) Beat them up ❑
d) Réflexion ❑ i) Tir ❑
e) Sport ❑ j) Auto-moto ❑

20) COMBIEN DE JEUX ACHETES-TU PAR MOIS (en moyenne) ?

a) 1 ❑ d) 4 ❑
b) 2 ❑ e) 5 ❑
c) 3 ❑ f) Plus ❑

21) COMBIEN DE JEUX ACHETES-TU PAR AN (en moyenne) ?

a) de 1 à 5 ❑ c) de 10 à 15 ❑
b) de 5 à 10 ❑ d) plus ❑

22) COMBIEN DE JEUX POSSEDES-TU ?

a) moins de 10 jeux ❑ c) de 21 à 30 jeux ❑
b) de 11 à 20 jeux ❑ d) plus de 30 jeux ❑

23) QUEL BUDGET CONSACRES-TU, PAR MOIS, POUR L'ACHAT DE JEUX ?

a) de 0 à 300 F ❑ c) de 500 à 1000 F ❑
b) de 300 à 500 F ❑ d) au delà ❑

24) OU ACHETES-TU TES CARTOUCHES DE JEUX ?

a) Boutiques spécilalisées ❑ c) Hypermarchés ❑
b) FNAC, VIRGIN ❑ d) V.P.C ❑

25) ECHANGES-TU TES JEUX ?

a) Entre copains ❑
b) Par l'intermédiaire de boutiques ou VPC ❑

26) COMBIEN "CONSOMMES-TU" DE JOYSTICKS PAR AN ?

a) 1 ❑ b) 2 ❑ c) 3 ❑ d) 4 ❑ c)Plus ❑

27) COMBIEN DE TEMPS JOUES TU PAR JOUR ?

a) 30 mn ❑ b) 1h ❑
c) 2h ❑ d) Plus ❑

III - TOI ET LE MINITEL

28) DISPOSES TU D'UN MINITEL ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

29) TU CONSULTES 36 15 TCP :

a) Jamais ❑ c) De temps en temps ❑
b) Tous les jours ❑ d) Au moins 1 fois par semaine ❑

30) CONSULTES-TU D'AUTRES SERVICES TELEMATIQUES "MICRO" ?

- NON ❑ -Si OUI , lesquels :
a) GEN 4 ❑ d) JOYSTICK ❑
b) TC PLUS ❑ e) PLAYER ONE ❑
c) ATARI ❑ f) JOYPAD ❑
g) Autres.....

IV - TOI ET TES LOISIRS

31) REGARDES-TU MICRO KID'S ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

Si OUI,
a) Toutes les semaines ❑ c) Occasionnellement ❑
Quand:
a) le Mercredi ❑ b) le Dimanche ❑
c) les 2 ❑

32) ENFIN UNE EMISSION SUR LA MICRO !

a) C'est super ❑ c) C'est bien ❑
b) Pas mal ❑ d) Beurk ❑

33)MICRO KID'S & CONSOLES + TE SEMBLENT-ILS COMPLEMENTAIRES ?

a) OUI ❑ b) NON ❑

34) Y A T-IL DES RUBRIQUES DE CONSOLES + QUE TU SOUHAITERAIS RETROUVER DANS MICRO KID'S ?

a)OUI ❑ b)NON ❑
Si oui, lesquelles.....

35) QUELLES SONT TES 3 EMISSIONS DE TELES PREFEREES

a).....
b).....
c).....

36) QUELLES RADIOS ECOUTES-TU ?

a) NRJ ❑ g) SKY ROCK ❑
b) EUROPE 1 ❑ h) EUROPE 2 ❑
c) FUN RADIO ❑ i) RTL ❑
d) FRANCE INFO ❑ j) VOLTAGE FM ❑
e) OUI FM ❑ k) RADIO NOVA ❑
f)RIRE & CHANSONS ❑ l) FRANCE INTER ❑

37)EN DEHORS DES MAGAZINES " MICRO" CITES LES CATEGORIES DE MAGAZINES QUE TU LIS LE PLUS REGULIEREMENT (au moins cinq numéros par an)

a) Magazines sportifs ❑ d) News ❑
b) BD ❑ e) Mag. rock,musique,cinéma ❑
c) Magazines ado/Presse jeunes ❑ f) Hebdo télé ❑

38) POUR TE DEPLACER, TU UTILISES :

a) Un vélo ❑ d) Une mobylette ❑
b) Un scooter ❑ e) Une moto ❑
c) Une voiture ❑ f) Les transports en commun ❑
g) Autre : .....

V - QUI ES-TU ?

39) TU ES DE SEXE :

a) Masculin ❑ b) Féminin ❑

40) DANS QUEL DEPARTEMENT VIS-TU ?

/_/_/

41) TU HABITES :

a)une commune rurale ❑
b)une ville de moins de 20 000 habitants ❑
c) une ville de 20 000 à 100 000 habitants ❑
d) une ville de plus de 100 000 habitants ❑
e)Agglomération de Paris ❑

42) TU ES AGE DE :

a) moins de 8 ans ❑ f) de 21 à 24 ans ❑
b) de 9 à 11 ans ❑ g) de 25 à 34 ans ❑
c) de 12 à 14 ans ❑ h) de 35 à 49 ans ❑
d) de 15 à 17 ans ❑ i) de 50 à 64 ans ❑
e) de 18 à 20 ans ❑ j) de 65 ans et plus ❑

43) TA PROFESSION OU CELLE DE TON PERE OU DE TA MERE :

a)Agriculteur ❑
b)Artisan- commerçant ❑
c)Profession libérale ❑
d)Fonctionnaire ❑
e)Cadre supérieur ❑
f)Profession intermédiaire (encadrement,technicien) ❑
g)Employé ❑
h)Ouvrier ❑
i)Inactif ❑

44) TU N'EXERCES PAS D'EMPLOI : TA SITUATION SCOLAIRE :

a) Ecolier ❑ c) Etudiant ❑
b) Lycéen ❑ d) Sans activité ❑

Pour participer au tirage au sort, complètes également ce bulletin et adresses le tout à :
CONSOLES +, Enquête lecteurs, 9/13 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

AERIAL ASSAULT

Un groupe de terroristes s'est emparé de tous les points stratégiques de notre planète. Ils menacent de plonger la Terre entière dans une sorte d'esclavage. Agissant par surprise, ils ont réussi à s'emparer des différents endroits névralgiques après avoir battu en brèche les forces de l'ordre. Evidemment, la dernière chance réside en vous (et dans votre jet ultra-perfectionné). Vous allez donc partir traquer l'ennemi un peu partout. Suivant les niveaux, vous l'affronterez dans les airs, sur l'eau et à terre. A la fin du jeu, vous irez même le combattre dans l'espace! Votre jet est doté de deux types de projectile. Il peut tirer au canon sur les objectifs qui sont devant lui ou bien lancer des bombes particulièrement efficaces pour liquider blindés ou navires. Les traditionnels bonus vous permettent d'accroître votre armement. Ces bonus se récupèrent en abattant des engins adverses signalés par un petit carré autour d'eux. Certains fournissent des tirs plus puissants. D'autres, une sorte de protection à l'avant de l'appareil. Parmi les options, il est possible de jouer à deux, en s'entraidant ou bien l'un contre l'autre. Chaque stage se termine par un duel avec un gardien de fin de niveau.

Le premier niveau aérien ne recèle pas de difficulté majeure.

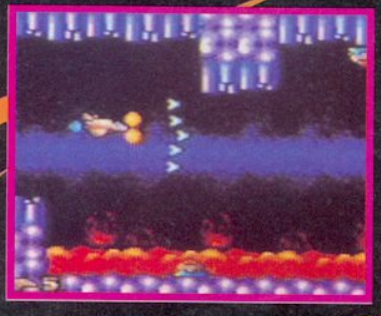
Après vérification du tableau de bord, vous attaquez la première misson.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Les shoot-them-up ne sont pas légion sur la Game Gear et celui-là est d'autant plus le bienvenu que sa réalisation est de très bonne qualité. Certes les décors sont plutôt simples, certes les sprites des adversaires sont un peu toujours les mêmes, mais le jeu reste attachant. De plus, il n'est pas si facile que ça à terminer et risque de vous occuper un petit bout de temps. Il est souvent préférable de ne pas se servir des Continus, mais de recommencer le jeu depuis le premier niveau pour bénéficier de toutes les armes-bonus afin de franchir un passage difficile. Un shoot-them-up propre, bien adapté à la Game Gear.

Certains ennemis sont de fort belle taille.



Passage délicat au-dessus d'une rivière de lave.

Attendez-vous à tout, même à rencontrer un destroyer volant!

IMAGESOFT PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 35%
Inexistante!

GRAPHISME 75%
Simple mais coloré et adapté à l'écran de la GG.

ANIMATION 78%
De gros sprites pour les boss de fin de niveau.

BANDE-SON 64%
Des bruitages très classiques.

JOUABILITE 77%
Votre jet répond correctement aux commandes.

DUREE DE VIE 86%
Le jeu n'est pas si facile qu'on pourrait le croire!

INTERET 78%
Un shoot-them-up correct.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

CHER WIEKLEN

Bon, ça y est, je me suis acheté une Super Nintendo. C'est pas mal, sauf que les jeux ne sont vraiment pas légion. Le seul qui soit vraiment intéressant dans la première fournée est Mario, qui accompagne la machine. Dans la deuxième fournée, j'attends avec impatience Zelda. Mais sera-ce suffisant pour concurrencer sérieusement la Megadrive qui propose déjà quelques dizaines de "bons" jeux ? Si Nintendo ne se dépêche pas pour approvisionner le marché français en jeux variés et de qualité, l'avenir de la SNIN (ce sera mon abréviation officielle pour la Super Nintendo !) est incertain. A ce propos, un lecteur (sur minitel) m'a dit avoir réussi à fabriquer un adaptateur SFC-SNIN. Il utilise le boîtier SNES (américain) — SFC (japonais), qui coûte environ 150 F, et une puce de la cartouche de Super Mario. On vous passe les plans dès qu'on les reçoit. Désolé si ça met M. Nintendo en colère, mais les utilisateurs seront contents (moi le premier). A propos de minitel, je viens d'installer un modem sur ma machine. Consulter les serveurs, c'est très pratique. En revanche, je trouve que le téléchargement (tous serveurs confondus), c'est de l'arnaque pure et simple. Comment, ça ne vous concerne pas ? Mais c'est de la Culture Générale, Monsieur ! Allez, jouez bien (mais pas trop), et préparez-vous pour les vacances, je sens qu'elles vont être formidables.

Wieklen le nain bucolique, à qui le soleil et le chant des oiseaux donnent des envies de vacances...

PS : Si vous voulez rigoler un peu, allez voir les réponses aux questions sur 36 15 Nintendo. Ça, c'est de l'arnaque (mais non, j'en veux pas à Nintendo, simplement, je trouve certaines choses désolantes...) !
PS 2 : Impossible de résister à passer d'autres dessins de dragons, ils sont trop beaux ! Merci encore et bravo.

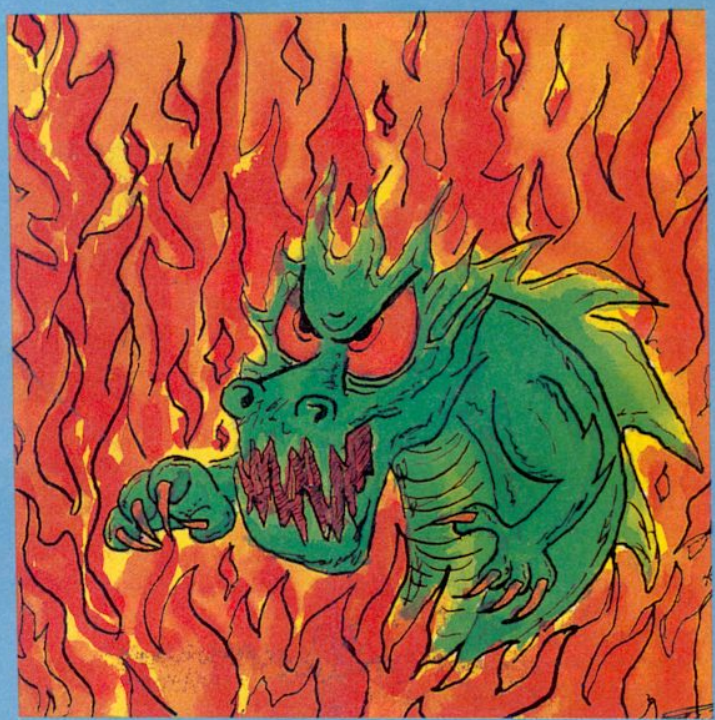
CRITIQUE

Salut les philosophes du pixel, les psychiatres de la maladie qui nous touche tous. Je souhaiterais avant tout vous complimenter pour cette superbe revue. Je voudrais cependant dire que vous avez commis une petite erreur, qui ne sera pas sans conséquences. C'est-à-dire au moins cette lettre (haha) (hihi, rire de W). Lisez plutôt : alléché par le titre "Les dix meilleurs jeux Super Nintendo" sur votre couverture, je m'emparai doublement plus vite de ce magazine, et en fis une publicité monstre avant même d'en feuilleter les pages. Mais horreur ! Je m'aperçus que les jeux n'étaient que de vieux classiques sur SFC ! Evident, mais j'ai été un peu déçu. Pour réparer les dégâts, j'aimerais que vous justifiez votre erreur. A part ça, votre revue est d'excellente qualité. Super, les gars ! (Et les filles alors ? note d'Isabelle.)

Olivier

Boris

Désolé que tu aies pu être déçu. Vraiment désolé. Mais franchement, j'ai du mal à comprendre ce que tu attendais. On parlais de la Super Nintendo, qui sortait à ce moment-là avec cinq jeux dont un bon et un moyen. Le seul but de cet article était de vous donner un petit avant-goût de ce qui allait vous attendre, pas de faire un test en profondeur des dernières sorties SFC (qui sont tout à fait hors sujet). Il s'agissait de décrire (rapidement) aux



Non signé

COURRIER

nouveaux acheteurs de la SNIN les jeux les plus marquants sur la SFC, qui devraient à coup sûr sortir sur la SNIN. De toute façon, cela ne nous empêchera absolument pas de tester des jeux SNIN qui ne l'ont pas été sur SFC, même s'ils sont déjà anciens sur cette dernière console. Après tout, les possesseurs de SFC ne sont pas les possesseurs de SNIN.

Wieklen le Juste

SEIGNEUR DES NAINS

Seigneur des nains, je t'en supplie, réponds à mes questions:
1) Es-tu le cousin d'E.T.?
2) Verra-t-on un jour la suite de Super Ghouls'n Ghosts sur Super Nintendo? J'en bave déjà comme un cinglé qui a pas eu sa dose.
3) Est-ce que Street Fighter II (ou Street Fighter III si vous préférez) sortira sur ma Super Nintendo?

King Arthur

Superbe, ton dessin.
1) Tu confonds la S-F et le médiéval fantastique. Attends, je t'explique. E.T., les soucoupes volantes, les lasers, les petits hommes mauves (comme Doguy) font partie de l'imaginaire d'auteurs illuminés (ou shootés, je sais pas). Cela n'a RIEN de réel (ni même de réaliste). Les nains, les dragons (comme ceux que vous m'avez envoyés, mille fois merci) existent REELLEMENT (la preuve, je suis là). Saisis-tu la différence?
2) Je vois... je vois une machine extraordinaire... Elle fait 2 cm sur 2 cm, et affiche une image sur tout un mur... Son nom? La Super Mega Hyper Nintendo Plus. Je vois... Un jeu hyper-méga-dément (Doguy dit ça tout le temps). C'est Super Ghouls'n Trolls IV, c'est en 3D virtuelle et c'est super... Bon, c'est bien les boules de crystal, mais ce n'est pas très efficace!
3) Il arrive! Quand? Heu... Bientôt. Il est annoncé pour Noël (et oui, il va encore falloir attendre).

2 HÉROS

Mon nom est Capt'ain Contra, et je possède une NES et une Super Nintendo. Je profite de ma lettre pour passer un petit bonjour à toute l'équipe. Voici quelques questions et suggestions.
1) Pourriez-vous trouver une page libre pour faire une rubrique arcade?
2) Quand un jeu peut se jouer à deux, il faudrait une photo où l'on voit les deux héros.
3) Pourriez-vous classer les tests par console, et les annonces par département.
4) Je sais que Nintendo est très strict: pas de religion ni de sang dans ses jeux. Va-t-il censurer Street Fighter II pour ses décors bouddhistes et les images des combattants à demi morts?
5) Pourriez-vous faire un reportage sur le Super Scope et ses jeux?
6) Pour le Super Scope, pensez-vous que l'on pourrait voir le jeu d'arcade Terminator 2, où l'on doit, comme dans Op. Thunderbolt, utiliser des mitraillettes pour détruire des cyborgs et des hélicos qui arrivent sur le fond de l'écran?
7) Quels sont les jeux prévus pour le CD-ROM de la Super Famicom?
8) Existe-t-il un adaptateur permettant d'utiliser les jeux Super Famicom sur Super Nintendo?
9) Pourriez-vous me renseigner sur la passerelle XA qui permettra de jouer avec des CD

JMC

COURRIER

interactifs (CD-I) sur le CD-ROM de la Super Famicom?
10) Peux-tu m'envoyer, en cachette, la photo de la rédaction et de toi, Wieklen?

Capt'ain Contra

1) Plusieurs problèmes se posent quant à la création d'une rubrique "arcade" digne de ce nom. Le premier, que tu as soulevé, est celui de la place. Une seule page, c'est franchement insuffisant, il en faudrait au moins deux ou trois. Cela fait un ou deux jeux en moins... Second point, les salles d'arcade vont très mal. Les consoles (MD, SFC, et surtout Neo Geo) sont nettement plus intéressantes pour les joueurs, et proposent des jeux souvent aussi bons, voire meilleurs, que les bornes d'arcade. La seule parade que les fabricants aient trouvé a été de développer de nouvelles techniques, mais cela coûte cher et il est très difficile aux exploitants de les rentabiliser. On pense à une rubrique de ce type depuis la création du journal. Mais, même si elle doit voir le jour, ce ne sera pas tout de suite.
2) Tu as tout à fait raison. Dans les faits, nous sommes souvent débordés et il est difficile de dévoyer un autre testeur pour jouer à deux. Depuis l'arrivée de Robby (le robot), c'est plus facile, car il est un vrai fou de jeux et il nous force (aïe, peux-tu taper moins fort s'il te plaît?) à jouer avec lui. A propos de Robby, cette grande perche (il doit faire 1,90 m, tout mon contraire!) tout le temps stressée, est vraiment super-sympa. Si vous voulez lui faire plaisir, envoyez-lui un petit mot, et expliquez-lui qu'être grand, ce n'est pas une tare trop grave, moi, il ne me croit pas!
3) J'ai déjà répondu, il n'y a pas très longtemps, à la première partie de ta question. Nous ne classerons pas les tests par console. Pour ce qui est des petites annonces, il y a semble-t-il un problème d'intendance. Je vais voir ce que je peux faire, mais je ne promets rien...
4) J'espère que non. A propos du "strict" de Nintendo, c'est dû, hormis au délicat désir de ne pas choquer nos pauvres petits esprits infantiles, à la pression très forte que cette marque subit aux Etats-Unis de la part des parents. Mais, après tout, si le jeu reste aussi amusant, ce n'est pas très grave.
5) Comment, cela n'a pas encore été fait? Incroyable! Mais que fait la police?
6) C'est a priori tout à fait possible. Quant à savoir si cela sera fait...
7) Quel CD-ROM? Heu, pardon. Cet accessoire n'est pas encore dispo au Japon, et Nintendo France (Bandaï) n'en a pas entendu parler. Scrute les pages de Banana, il sera le premier informé. Moi, je ne sais pas.
8) Hé hé... Tu as lu l'édito. Nintendo n'a en revanche rien de prévu, mais si c'est aussi facile, je ne doute pas que l'on en trouve rapidement dans le commerce. Moi, ce qui m'étonne, c'est qu'en modifiant ses cartouches pour chaque partie du globe, Nintendo (comme Sega avant lui) se crée une véritable situation de monopole. Personnellement je trouve cela désolant (après tout, les importateurs parallèles achètent bien leurs machines et leurs jeux à Nintendo, non?).
9) Tu sais, dans ce milieu, les alliances et les traîtrises vont bon train. Il "semblerait" que le CD-I permette un jour (...) de lire les CD de la SFC. Le contraire est "possible", mais me semble peu probable. De toute façon, les jeux SFC sont pour l'instant bien meilleurs que ceux disponibles sur CD-I.
10) Hé hé... Je vais essayer de trouver ça, mais ne le répète pas. De toute façon, je vais voir si on peut en passer une dans Consoles +. Attention, nous ne sommes pas Dorothée, et il n'est pas question d'envoyer des dizaines de photos dédicacées à nos milliers (millions, milliards?) de lecteurs en délire.

SCHTROUMF

Je te schtroumfsalut!, Wieklen le nain (entre nains et schtroumfs, ça doit plutôt bien se passer, vous êtes très petits)!
Comment schtroumf-t-on le métier de testeur de jeux? Explique-moi bien ça en détail, car j'aimerais bien schtroumfer ce super-giga-mégaschtroumf (c'est l'horreur d'écrire ce mot trente fois dans le texte, essayez un peu pour voir! ndW) métier!

Romain

Oui à ta deuxième question (scusez si je la passe pas, mais c'est perso). Pour devenir "schtroumfeur de jeux". Tu prends une Schtroumft de Lune, que tu écrases délicatement entre le pouce et l'auriculaire (attention, c'est salissant). Tu schtroumfs ensuite la poudre obtenue dans une marmite avec de l'essence de schroumf rouge, et tu fais revenir le tout à schtroumf doux. Même si ça ne marche pas, c'est très bon....
En fait, pour devenir "journaliste spécialisé dans une revue de micro-informatique ludique", il n'y a pas de chemin bien défini. Untel aura fait des études supérieures (bac + 7!), un autre n'aura pas son certificat d'études... Ce qui compte par-dessus tout (à mon avis), c'est aimer ce qu'on fait. A partir de là, tout est possible, la motivation et la détermination ouvrant pas mal de portes. Quelques petits détails sur le métier de journaliste (qui semble vous faire rêver). Il y a deux types de journalistes: les "fixes" et les "pigistes". Les premiers sont rédacteurs, chefs de rubrique, rédac' chef adjoint et rédac' chef. Consoles + n'a que ces deux dernières catégories (un exemplaire de chaque). Les pigistes sont des journalistes "indépendants", payés à la quantité de travail qu'ils font (la "pige"). Moi, par exemple, je suis le premier nain pigiste de l'histoire (je ne parle pas des petits humains, mais des vrais nains barbus comme moi!).

TIME TRAVELLER

Je suis un "ségamaniaque" acharné! Et j'ai vu dans *Consoles* + n°1 (et depuis ce temps-là je les achète tous!) un reportage (dans la rubrique "News") sur le "Time Traveller", la borne d'arcade holographique. Je l'ai découvert au Futuroscope, j'y ai joué, et je suis resté stupéfait devant la beauté des graphismes. Je sais, c'est de l'holographie, mais quand même! Est-ce que cette borne d'arcade se verra plus souvent? Et la verra-t-on un jour commercialisée sous forme de console (on peut toujours rêver!)? Pourriez-vous faire un reportage plus approfondi? Merci d'avance!

Azad, le segamaniaque acharné!

Je n'ai pas eu personnellement l'occasion de voir cette borne autrement que de loin, ce qui est un tort (et le tort tue...). C'est de toute façon le prémice des jeux de demain (imagine, un univers virtuel en holographie... ce serait autre chose que ces lunettes inconfortables!). De par mon

COURRIER

expérience (j'ai tout de même 357 ans!), je peux te dire que la micro — et ses jeux — évolue très vite, et je ne serais pas surpris que dans quatre ou cinq ans on ai tous chez nous une console utilisant l'holographie. Pour le reportage, plusieurs options sont possibles. Voulez-vous juste que nous vous fassions rêver? Que nous vous donnions des infos purement ludiques? Désirez-vous que nous vous expliquions "comment ça marche" (lasers, etc.)? Ecrivez-nous, expliquez-nous ce que vous désirez.

SALUT WIECKLLAEN

Suite à C+ n° 9, voici mes questions:
1) A quoi sert le Wild Boy?
2) Même si c'est interdit, où peut-on l'avoir, et quel est son prix?
3) Quels seront les prochains jeux de la Super Nintendo française?
4) Quel est, à TON avis, le meilleur jeu sur: Nec Coregrafx, Nintendo NES, Megadrive, Lynx?
5) Atari va-t-il sortir de nouveaux jeux sur Lynx?

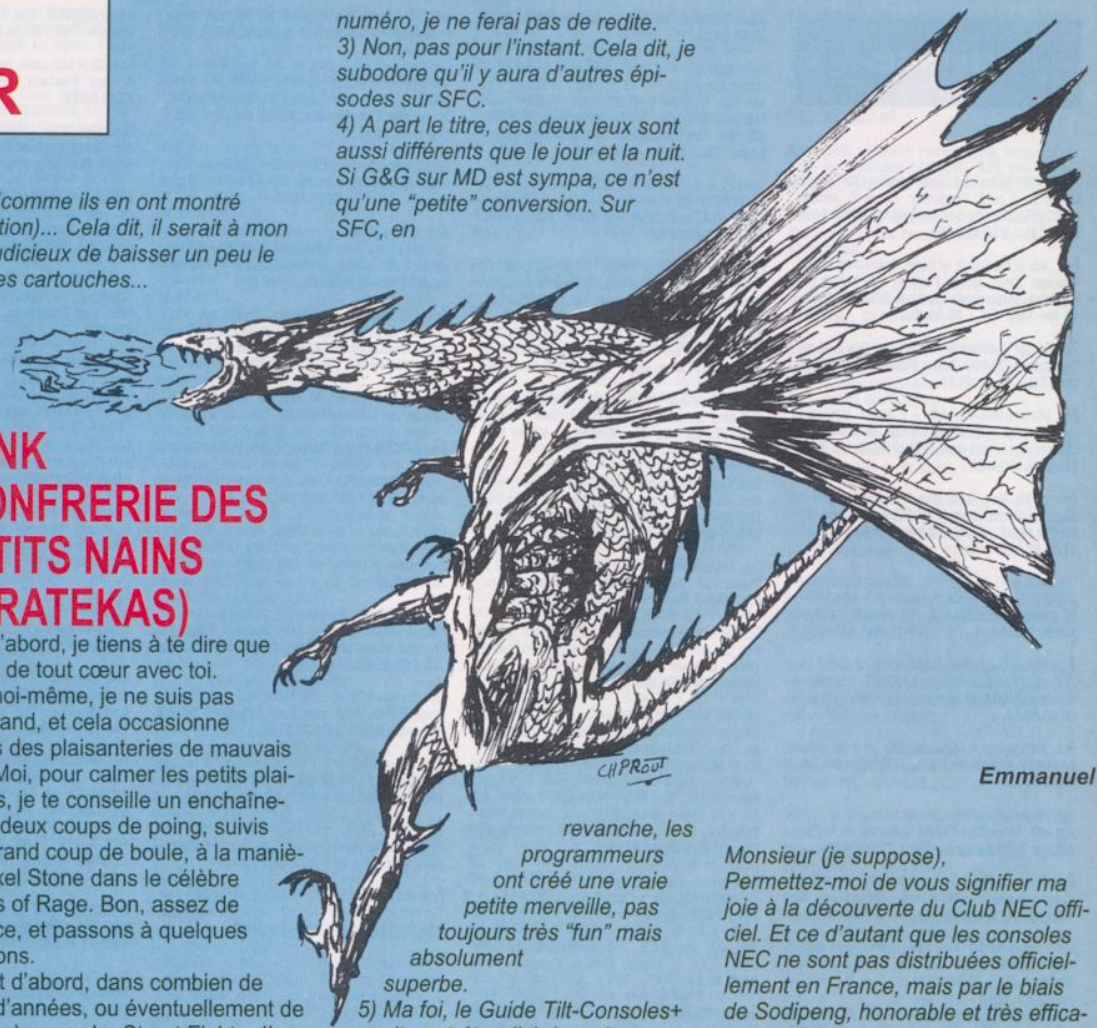
Julien

Wieklen, W.I.E.K.L.E.N! C'est pourtant pas compliqué!
1) C'est un accessoire qui permet d'afficher l'image provenant d'une Game Boy sur un moniteur ou un téléviseur. Il s'agit en fait d'une NES trafiquée, et donc d'un émulateur Game Boy sur NES.
2) Ce n'est pas tant que cet accessoire soit interdit, mais il est purement et simplement introuvable. Il doit y en avoir deux ou trois en France, et Nintendo les prête au compte-gouttes aux différents magazines.
3) La seconde fournée arrivera en septembre et comportera entres autres Castlevania 4, Addam's Family, Final Fight. Pour Noël, pas moins de 30 jeux sont attendus, dont Lemmings, Zelda 3, Super Ghouls'n Ghosts, Pilot Wing, Street Fighter II, etc.
4)
- NEC: Spriggan
- NES: les Mario
- MD: Sonic et Thunder Force III.
- LYNX: je ne connais pas bien cette machine, je ne m'avancerais donc pas.
5) Ma foi, s'ils veulent soutenir la Lynx (comme ils en ont montré l'intention)... Cela dit, il serait à mon avis judicieux de baisser un peu le prix des cartouches...

CPNK (CONFRERIE DES PETITS NAINS KARATEKAS)

Tout d'abord, je tiens à te dire que je suis de tout cœur avec toi. Car, moi-même, je ne suis pas très grand, et cela occasionne parfois des plaisanteries de mauvais goût. Moi, pour calmer les petits plaisantins, je te conseille un enchaînement: deux coups de poing, suivis d'un grand coup de boule, à la manière d'Axel Stone dans le célèbre Streets of Rage. Bon, assez de violence, et passons à quelques questions.
1) Tout d'abord, dans combien de mois, d'années, ou éventuellement de siècles, le superbe Street Fighter II sera-t-il disponible en France?
2) Au Japon, existe-t-il d'autres manettes que les joypads livrés avec les SFC? Seront-elles bientôt disponibles en France?
3) Est-ce qu'il est prévu un Mario 5 sur Super Famicom (et un 6? un 7? et un 23...?)?
4) Ghouls'n Ghosts sur MD et Super Ghouls'n Ghosts sur SFC sont-ils semblables ou totalement différents (j'ai le premier; et je pense m'acheter l'autre)?
5) Pensez-vous publier un Hors Série de C+, avec toutes les consoles au banc d'essai, et des centaines de jeux testés?

J'ai déjà essayé. Mais le troll à qui j'ai fait ça avait des tibias très solides, et je me suis fait mal aux mains et à la tête...
1) Non, sérieusement, faut que je me mette à la voyance, sinon je ne pourrai jamais vous satisfaire...
2) Pas besoin d'aller au Japon pour trouver des manettes pour SFC (et SNIN, bien entendu). Tu dois pouvoir les trouver quelque part dans ce numéro, je ne ferai pas de redite.
3) Non, pas pour l'instant. Cela dit, je subodore qu'il y aura d'autres épisodes sur SFC.
4) A part le titre, ces deux jeux sont aussi différents que le jour et la nuit. Si G&G sur MD est sympa, ce n'est qu'une "petite" conversion. Sur SFC, en revanche, les programmeurs ont créé une vraie petite merveille, pas toujours très "fun" mais absolument superbe.
5) Ma foi, le Guide Tilt-Consoles+ pourrait peut-être divisé en deux, mais pour l'instant aucune décision n'a été prise en ce sens.



Emmanuel

CLUB NEC OFFICIEL

Monsieur, Madame,
Je suis un adhérent du Club Nec Officiel (créé en mars 1991), et j'ai remarqué que certains jeux comme Populous Promiced Lands, Far Eden of Xmaru 2, Efera and Jiliora, Gain Ground, Darius 2, Forgotten Worlds, Sorcerian, Dragon Slayer, Shadow of the Beast, etc., pourtant jouables et superbes, n'ont pas été testés dans votre revue.
Je tiens donc à manifester, par le biais de cette pétition (une seule signature NDW) mon mécontentement envers votre revue, trop partiale (il est vrai que Sodipeng n'a pas les moyens de Sega et Nintendo).
Je souhaite donc que votre revue soit plus équitable, et moins influencée par les deux leaders du marché des consoles.

Derep

Monsieur (je suppose),
Permettez-moi de vous signifier ma joie à la découverte du Club NEC officiel. Et ce d'autant que les consoles NEC ne sont pas distribuées officiellement en France, mais par le biais de Sodipeng, honorable et très efficace société, et pour l'occurrence "importateur parallèle" (parallèle à quoi, c'est vrai que l'on peut se le demander).
Dans l'état actuel des choses, NEC n'envisage pas la distribution "officielle" de ses consoles en Europe, et laisse sagement les coudées franches à Sodipeng. Cela dit, comme vous le précisiez, Sodipeng n'a pas les moyens d'un Bandai ou d'un Sega, et si Nintendo met six mois à importer les jeux japonais, on peut difficilement demander à Sodipeng de faire mieux. Donc, soit les jeux que nous n'avons pas testés ne sont pas encore importés par Sodipeng, soit ils ont oublié de nous les envoyer.
Dernière remarque, la NEC CoreGrafx est une machine superbe, qui surpasse sur certains points la MD et la SFC (qui sont pourtant des 16 bits). Les shoot-them-up, entre autres, sont sans aucun doute les meilleurs.
Nous sommes des fans acharnés de cette console, donc s'il vous plaît ne nous accusez pas d'être partiaux.
Sans rancune.

Merci à Boris, JMC, King Arthur, Emmanuel et à l'anonyme pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos dessins.)

ÉCHANGES

Éch. jx GB : Robocop 2, Bural Fighter, TMT 2, ctre Megaman 1 ou 2. Dragonlair, Prince P. **Jérôme BRECHET, 282, rte des Borgnière, 85300 Soullane. Tél. : 51.93.20.05.**

Éch., vds jx MD Street of Rage, Quackahot, Sonic, Fantasla. Cher. James Pond II, etc. **Serge DUMEIGE, 1, Hameau de Cavalas, 30380 St-Christol-les-Ales. Tél. : 66.30.48.25.**

Éch. Secret Commando ctre Wonder Boy I, Shinoby. **Vincent TIRADO, 7, rue Bloch, 25000 Besançon. Tél. : 81.51.47.41.**

Éch. MD ctre Neo-Geo, MD + 2 Joys + 9 jx gar. 9 mois + nbx magazines. **Ronny HAMOUSIN, 3, chemin du Grand Bois, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.12.23.**

Éch. jx Ms Dick Tracy ctre 688 Attaque Sub ou Ghouls'n Ghost. **Benoît NAGELS, 9, place Robert-le Phort, 49330 Château-sur-Sarthe. Tél. : 41.69.85.61.**

Vds MD + 7 jx ST of R., Mickey, Moonwalker 2 000 F + man. + adapt. jap. ou éch. ctre SFC + jx. **Sébastien DESMARS, 26, rue de Paulhac, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.03.41.**

Éch. MD + 5jx (Street, Hellfire) val. : 2 900 F ctre SFC ou SN + 2 jx. **Thierry LABICHE, 15, square Surcouf, 91350 Grigny 2. Tél. : (16-1) 69.06.66.12.**

Éch. PC Engine + 4 jx ctre MD + 4 jx. **Julien LAPORTE, 63, av. de Paris, 17200 Royan. Tél. : 46.39.31.02.**

Éch. Super Shinobl, Mickey et Moonwalker ctre jx sur MD. **Sébastien CLANET, 9, rue de la Paix, bât. H, 73160 Cognin. Tél. : 79.96.94.95.**

Éch. Elviento, Shadow, Forgotten, World ctre Devil Crash. **Régis LE GUILLOUX, Beauséjour, St-Guyomard, 56460 Sérent. Tél. : 97.75.99.87.**

Éch. Buble Ghost (GB) ctre autred jeu. **Julien HUOT MARCHAND, 17, rue Pasteur, 25120 Maîche. Tél. : 81.64.09.68.**

Éch. Nee + plat. + 7 jx (SMA 1, DD 2, etc. ctre GG + 2 jx ou ach. GG + jx, vte poss. **Benoît SARRAZIN VIANI, 18, Musset, 33500 Lalande de Pomerol. Tél. : 57.51.35.34.**

Nee éch. à Boy and Hls Blob ou Rygar ou Metrold ctre Snake's Revenge. **Raphaël CHEVALIER, 131, rte de Genève, 74240 Gaillard. Tél. : 50.38.86.70.**

Éch. Decapattack, Mystic, Defender, Strider, Run Ark Fighting Master ctre Batman DJ. Boy, DD II. **Hubert HENRY, 37, place Droualee, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.65.65 (17 h 45 à 19 h).**

Éch. MD Jap (50 Mh) + 8 jx ctre neo-Geo + 1 ou 2 jx ou ctre Super Nintendo franç. + jx. **William DURET, 15, les Varennes, 01800 Masaleux. Tél. : 78.98.04.02.**

Éch. Nes + 2 K7 ctre MD + 1 K7. **Clément LAVINA, rue de la République, 01110 Hauteville-Lompnès. Tél. : 74.35.22.68.**

Éch. jx MD Darlus 2 ctre Devil Crush ou Road Rush ou James Buster Boxing. **Daniel CAUCHOIS, 28, quai Dedlon-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.07.67.**

Éch. CPC 6128 (nbx D7) ctre 10 cart. (Nee min. Sport si poss. + NES. **Sébastien GAGNOR, Corpes, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.36.96.**

Vds SMS + 2 man. + 3 pc 690 F (val. : 1 440 F) ou éch. ctre Nintendo + 3 jx Mini. **Alban JADAS, 45, rue Emile-Douvillon, 82000 Montauban. Tél. : 63.20.04.54.**

Éch. MD franç. + 11 jx (Sonic, Quack Shot, Street of Rage, etc.) ctre Neo-Geo + jx. **Camille DELAMARRE, 192, av. Pierre-Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.56.70.06.**

Éch. Lynx 2 + 6 jx ctre GG + 4 jx. **Alexis LANDRY, 7, rue St-Georges. Tél. : 81.57.13.33.**

Vds jx MD ; Mockey Golden Axe 2 : 250 F ou éch. ctre autres jx. **François DELCROIX, 169, rue Jean-Cerisier, 59310 Beuvry-la-Forêt. Tél. : 20.61.63.32.**

Éch. Atari ST + 1 man. + souris + 50 jx + Commodore 128 + 36 jx (val. : 4 500 F) ctre Neo-Geo + 2 man. + 9 jx (val. : 4 500 F) ctre Neo-Geo + 2 man. + 9 jx. **Christophe ALBIGES, 47, rue des Alouettes, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.98.04.39.**

Vds MD + 4 jx, Sonic, Robocop + MS Adapt. + A jx : 3 100 F ou éch. ctre Neo-Geo + jx. **Alban CAMP, 24, rue Cambron, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.60.08.49.**

Éch. Nee T8 ou 16, jx 2 man, ctre Neo-Geo ou SFC + jx. **Yannick DUSOULIE, 5, rue Guillaume-Nautonnier, 81100 Castres. Tél. : 63.35.56.44.**

Éch. Nee + Zapper + 2 man. + 6 jx (Stars Wars, etc.) ctre MD fermé + 3 jx. **Vincent GODELLE, 1, rue Lucien-Laine, appt. 103, 60000 Beauvais.**

Éch. Lynx + 3 jx + adapt. sect. + câble Comlynx, TBE ctre Gameboy + jx ou vds : 900 F. **Céline MERLET, 19, rue des Moissons, 40180 Narrosse. Tél. : 58.74.07.38.**

Éch. Sega MS Wonderboy 3, Lord of the Sword, Alex Kidd 2, Rastan ctre (Sonic, etc.). **Michaël TARQUIN, 635, Chemin des Ginestes, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.74.24.95.**

Éch. jx Gameboy Grémlins 2 ctre cible Dragon 2 ou Dragon Lair. **Mathieu NAERT, 47, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.42.24.**

Éch. Formation Soccer ctre Super Volley Ball ou ctre Cadash. Cher. Neutopir II. **Ludovic PAUMIER, 1369, chemin du Mas de Boudan, 30000 Nimes. Tél. : 66.29.81.12.**

Éch. sur MD : Sonic ou Golden Axe II ctre Quack Shot ou Street of Rage. **Eric EVEILLARD, 30, rue du Bon Air, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.90.29.**

Éch. K7 NES, TBE : CPT Skyhawk, B. Billy ctre Zelda ou SMB 2 ou vds 250 F pce. **José PEIROTEN, 97, av. P.-V.-Vouturier, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.28.39.**

Éch. jx NES SMB et Dragon B. Duck H. ctre Golf. **Benoît LAYES, 63, bd des Castors, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.74.86.**

Éch. ach. vds jx GB, cher. contacts Super Fam. Franç. Éch. jx Master system. **Fabrice. Tél. : 93.61.93.81.**

Jx King's Bounty, Centurion, Out-Run, Ea Hockey, Phantasy 3, Shadow of the Beast, etc. **Grégory BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.**

Éch. Master System + 4 jx + plast. ctre 3 jx MD ou vds : 800 F. **Frank OLBEN, 4, chemin de la Baume, 13740 Le Rove. Tél. : 91.46.93.91.**

Éch. sur Mega Franc. Sonlo ctre Super Monaco GP et Attered, Beast crt After 2 ou Alex Kld. **Cédric LEMIRE, 5, rue de l'Eglise, 59330 Boussières-sur-Sambre. Tél. : 27.66.19.85.**

Éch. jx MD (Sword of Vermillion ctre PS III, Whlp Rush ctre Eswat Shino ctre Strider. **Wilfried HATTON, 98, rte de la Roche aux chats, 85300 Soullane. Tél. : 51.35.11.66.**

Éch. GG + Sonic, Mickey, Shinobi et 4 jx + adapt. MS et secteur ctre nes + 9 jx. **Olivier RUINIER, rés. Les Cimes II, apt. 94, 41, rue des Garosses, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.81.52.**

Éch. mini lab. d'expérience électronique ctre cass. Nes (Super Mario Bros 3). **Alan KERROUX, 17, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.70.39.**

Éch. MD (14 jx) Undeadline, James Pond II, Golden Axe II. Ctre Neo-Geo (4 jx ou +). **Michaël MSIHID, 151, rue Léon-Maurice Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.31.07.**

Exile ctre Shining et Darknees ou ctre PS 3. **Nicolas CARON, 2, rue de la Gare, bât. A5, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.13.20.**

Éch. Nes + Zapper + 6 jx ctre Super Famlcomes jx. **Xavier DEMULIER, 1, place Saint-Just, 77184 Emerainville. Tél. : 64.61.66.52.**

Éch. jx MD poes. SMart, ALex Kldd, Moonwalker, Fighting Master. **Jérôme SALAUN, 109, rue des Tulipes, 30240 Le Grau du Roi. Tél. : 66.53.26.34.**

Éch. sur Neo-Geo, Fatal, Fury ctre Ropot Amy ou Soccer, Brawl, **Bruno VANNIER, 29, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.02.43.**

Vds 5 jx Nes : 1 000 F ou éch. ctre MD + man + 1 jeu ou GB + 1 jeu. **Julien SANDRIN-MAQUIN, 2, rue des Clos Moraux, 92192 Meudon. Tél. : (16-1) 46.23.15.27.**

Éch. Nintendo + 7 jx ctre Med + Streets of Rage. **Grégory ASI, 58, chemin Dubac Deris, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.51.71.**

Éch. Atari 520 9 TF + man. ctre neo-Geo + jeu ou GG + 3 jx mini. **Mertadec BAUDRY, 95, rue de la Patrouillerie, Bois St-Louis, 44700 Orvault. Tél. : 40.59.72.82.**

Éch. MD Franç. + 6 jx (Sonic, Street Rage, F22, Thunder 3) ctre Neo Geo + Fatal Fury ou Burning, **Jérôme ROXIN, 1, av. de Château-Thierry, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.48.**

Éch. ou vds jx sur GG (Mickey, donald, Ninja, Galden, etc.), **Alban GOMET. Tél. : 56.04.36.31.**

Éch. Sret Command, Action Figther, Enduro Racer, Teddy ctre Spiderman, Indiana jones, ect.**Stéphane BRANGER,18, rue st jacques 49100 Angers. Tél. : 41.48.13.76 (ap.20 h).**

Éch.ach, vds, jx Mega Super Alrwolf, Street of Rage, Boxe, Spiderman, ect.**Dany COQUET, 16, rue des Vignes, 10190 Estissac, Tél. : 25.40.45.46.**

Éch. 3jx MD ctr 1 jeu Neo-Geo, poss. (Robocod, Ea Hochey, Merca, Golden Axe) **Maxime DESANTI, 70, rue Maurice-Thorez, 54310 Homécourt. Tél. : 82.22.24.84.**

Ech, ou vde tortues : 300 F sur NES à déb.**Samir ANAMROUD, 144, rue des Déportés, 59280 Armentiéres.Tél. : 20.35.37.35.**

Éch. 12, jx Nintendo ctre GG + 4 ou 5 jx.**Loïc AITOU, Vallon de Mayol, Quartier Mallouesse, 13080 Luynes.Tél. : 42.60.98.01 (ap.20 h).**

Éch. Duck Tales ctre Pugapunny 1 ou 2 ou Simpsons.**Caroline MIRGOV, 8, rue du Diapason, 44300 Nantes.Tél. : 40.76.30.97.**

Éch. Marlo 1, Dunk Hunt le Zapper et Extebike ctre Tic et Tac.**Philippe MORLOT, 408, bd National, 13003 Marseille.Tél. : 91.50.90.10.**

Éch. Black, Martha et Cobra, Triangle ctre Super Spire U'ball ou vds 250 F les 2.**Zahir BELGHARBI, 7, Impasse Antoine-Louis-Barye, 94000 Créteil.Tél. : (16-1)43.77.58.04.**

Éch. jx MD Fantasla, Winter, challenge ctre jx même val.**Benoi COUSTENOBLE, 13, bd Pierre Larousse, 89130 Tourcy Tél. : 86.74.30.19.**

Éch. Goonies 2 ctre Super Mario Land, GB. **Nicolas MERLES, Les Piollers, 63310 Randan, Tél. : 70.41.56.79.**

Éch. GB + 7 jx TBE, ss gar. ctre GG + 2 jx, Bon Etat.**Chistophe DELPECH, 4, rue d'Artois, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.44.94.**

Éch. 9 jx MD ou GG. **Bartoz WIODEK, 6, rue du Delta, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 92.85.44.38.(de 17 h 30 à 21 h).**

Éch. Fantasia ctre Super Monaco GP ou J. Madden ou F22, Interceptor. **Daniel DA ROCHA, 9, rue dupressoir, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.81.21.48.**

Ctre GG B.E éch. ST : Turrican 2 + Lemmings + Cap. Blood + bte de 20 jx. TBE. **Julien POUPONNOT, 14, rue Gentiane, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.07.21.**

Éch.,vds, ach, jx MD (Quackshot, Golden Axe 2, Faery Tale) ctre Thon Madden 92, NHL Hockey. **Stéphane SELFA, 35, av. Viviani, 69008 Lyon. Tél. : 78.09.29.93.**

Ech Nes + 4 jx Marlo 2, Castlevanla, Volley-Ball, Kungfucture 1 jeu Famicom. **Christophe AVERTY, 65, rue du Point du Jour, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.17.07.**

Éch. Gameboy + 2 jx + Nes + 5 jx ctre Super Famicom + 1 jeu ou Coregrafx + 2 jx ou MD + 2 jx. **Adrien GAUTHIER, 11, rue des Plantes, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.76.14 (ap.18 h).**

Éch. Wizardsand Warrior II ctre dble Dragon 2. **Alexandre FOURNILLON, 1,rue du four, 10270 Lusigny-sur-Barse. Tél. : 25.41.57.01.**

Éch. sur MD jap. Phelice ctre jx Plates-Formes.**Ludovic AUBŒUF, Les Touziers, 71960 Laroche-Vineuse. Tél. : 85.36.76.50.**

Éch. 30 jx MD, poss. de vte. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin. Tél. : 27.38.06.38.**

Éch. SMB 3 + 100 F ctre batman + Simeone (Bon Etat). **Laurent RIQUET, les Chataigniers, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.47.42.**

Éch. sur Master System Gostbusters, CloudMaster ctre Alex Kid 4, Out Run, Altered. **Alexandre LE PONNER, Sente du Tour de Ville, 60190 Rouviliers. Tél. : 44.41.00.19.**

Éch. jx SFC, Zelda 3 ou SG & Ghost ctre Contra ou Soulblader et Pilotwing, etc. **Josephine LE BAHAR, Les Fontaines, 17890 Challevette. Tél. : 46.36.61.71.**

Éch. jx MD ; Hand Drivin + PGA Tour Golf + jx Nec : Devill + Jacky ctre jeu SFC. **Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, 44240 Sucé-sur-Erdre. Tél. : 40.77.96.70.**

Éch. Nes + 2 jx ctre GG + Columne ou vds : 500 F. **Jean-François CANO, 3, bd des Dauphine, 13000 Marseille. Tél. : 91.25.10.69.**

Vds ou éch. Street of Rage ctre Phantasy Star 3, Rage ctre Phantasy Star 3, Road Rashourings of Power. **Julien GICQUEL, 4, rue de Prague, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.61.11.63.**

Éch. vds Lynx, TBE + Rygar, Electrocop, Gates of Zendocon ctre 2, 3 jx MD ou pour : 800 F. **Eluan BESCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.12.99.**

Éch. Gameboy + Kwirk + Fortress of Fear + Bubble Ghost ctre GG + 1 jeu. **Charlie PAJOT, Parc St-Maur, 42, rés. Citeaux, 59000 Lille. Tél. : 20.51.50.37.**

Éch. Gameboy B.E. + dble Dragon + Bunny + Tetris + Bte ctre Lynx 2, G. Gear + 1 jeu. **Laurent BITOUZET, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél. : 80.37.20.64.**

Éch. Nes + 5 jx Lynx + 5 ou 4 jx. **Alexandre DURAND, 31, rue Fortuny, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.88.41.**

Éch. Golden Axe sur MS ctre Dble Dragon. **Farès OURGHT, 235, rue des Près, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.77.83.58.**

Éch. Atari 2600 + 4 jx ctre Game Boy + 1 jeu. **Mickaël LECLERCQ, 7, rue Porre, 59800 Lillefives. Tél. : 20.56.39.08.**

Nes : éch. A. Boy and his Blod ou Rygar ctre Snakes, Revenge. **Raphaël CHEVALIER, 131, rte de Genève, 74240 Gaillard. Tél. : 50.38.86.70.**

Éch. pu vds GG + 3 jx Sonic + Donald Duck + Monaco GP : 1 400 F (Cadeau, Transfo). **Sylvain RECLUS, 14, rue de Famars, 59300 Valenclennes. Tél. : 27.47.43.51.**

Éch. jx MD Out Run ctre Ea Hockey. **Nicolas LEBARS, 65, av. de Paris, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.77.50.31.**

Éch. Joé Montana Football ctre Donald Duck, sur Game Gear. **Alexandre COLSON, 8, allée des Coteaux, 57110 Illange. Tél. : 82.56.48.16.**

Vds MD + 2 jx + adât. jap. (Sonic, Smad, D.) : 1 290 F ou + Lynx : 1 600 F ou éch. ctre Neo. **Grégory HEYUAERT, 7 bis, rue de la Frette, 95240 Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.10.17.**

Éch. sur MD jap. Revengeol, Shinoby et Golden Axe ctre Quackahot et Lackers Vs Celtic. **Claude MONTIGNY, 24, rue de St-Cyr, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.19.37.**

Vds Shadow Dancer (MD Franç.) 250 F + Paperboy (Gameboy) : 100 F. Jx en TBE et not. ou éch. **Tél. : (16-1) 43.76.41.21.**

Éch. Gameboy ctre Game Gear Simpson ctre Sonic, Mickey dangerouse Chase ctre Wonderboy. **Thomas SENE, 1, place du Picard, 37140 Bourgueil. Tél. : 47.97.87.43.**

Éch. Gameboy + 4 jx + câble Llnk ctre Lynx 2 + 2 jx min. **Maxime BORDES, 2, mail Madame de Sévigné, 95110 Sannois. Tél. : é(16-1) 34.14.99.09.**

Je suis bloqué avec Donald Duck au passage des dalles avec les motifs merci de me donner l'ordre précis. **Nathalie ROUET, 10,; rue du Gland-Boissy, 28210 Nogent-le-Roi. Tél. : 37.38.26.07.**

Éch. MD (franç.) + 20 jx ctre Neo-Geo + j **Francis MESSIAD, 11, cité Blanchifontain 88700 Rambervillers.**

Éch. jx G. Gear (Golden Axe, Shinobi, Out Ru Mickey, Wonder Boy, G. Loc. + 500 F) ctre Turb GT. **Grégoire BLOCHAM, 160, rue de la Pomp 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.55.93.10.**

Éch. pour SP GX : Aldynes ctre G'N Gost, 1941 c Gzork. **Fabrice MANGIN, 29, av. du Gal-d Gaulle, 18230 St-Doulchard. Tél. : 48.69.05.4**

Éch. Gameboy + Tetris + Duck Tales + Skate Dle + Mario + Lode-Run ctre Lynx + jx ou vds 900 F. **Brile F-NAUDIN, 10,promenade Fran çois-Rabelais, 77186 Noisiel. Tél. : (16- 60.17.77.29.**

Éch. Game Gear + 7 jx (Donal, Alex Kiff IV, etc.) adapt. Master-Gear ctre Gameboy + jx. **Laure HOFFMANN, 2, impasse Jacques-Monod 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16- 69.88.07.19.**

Éch. ou vds sur Lynx Gauntlet, Vicking, Chil Rygar, California, Games ctre autres jx. **Hugue BURET, 11, rue Charles-Baudelaire, 91240 S Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.56.45.**

Éch. Quacks hot ctre : TF3 ou Shadow of the Bea ou El Viento. **Olivier SORIANO, 256, av. d Beaujolais, 69400 Gielzé. Tél. : 74.62.16.22.**

Éch. Ninja Galden sur Lynx II ctre Xibots To Scapriard Dogs. **Gwenaël POUGARY, 15, A. ru des Bosquets, 67400 Illkirch Graff. Tél. 88.67.19.96.**

Éch., vds jx SFC : contra, Tennis, Exhauet, Ad Island, SG-Ghost, vds Neo-Geo + 2 joys + card 2 200 F. **Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot Vieux-Château, 02150 Sissonne. Tél. 23.80.41.55.**

Éch. Dragon Saber + 2 man. + 2 jx MD (Street Rage, Whip, Rush) ctre Jeunec. **Jean-François JOSNIN, 44000 Nantes. Tél. : 40.04.30.33.**

Éch. jx MDF Sonic, Cyberball, Strider, Roadras Ch. Elviento, Shining Dark, PS 3 ou autre **Laurent POUX, Rte de Sénas, 13430 Eyguières Tél. : 90.57.93.46.**

Éch. Simon's Quest, Black-Manta ou Skywk ctre Stealth ou Turbo Racing. **Lionel TEMPIER, 2 chemin des Anémones, 13012 Marseille. Tél. 91.87.06.23.**

Éch. Supergrafx + 7 jx (F. Soccer, Aldynes, etc ctre Super Famicon. **Davind CLAESSENS, 81, ru de la République, 37100 Tours. Tél. 47.51.48.55.**

Éch. Ghouls', Ghost, Shadow of the Beast ct Undead, SPD Ball 2 ou Ea Hockey, Thunder **Sylvain HAMES, 42, av. des Minimes, 9430 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.59.46.**

Éch. jx sur MD Mercs et Spiderman ctre Joh Madden Foot + 1 jeu. **Thierry BOUVET, 7, rue d Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16- 46.26.77.90.**

Éch. Buraiflght franç. sur GB ctre autres jx GB c vds : 150 F (jx avec bte et not.). **David LEROY, 3 rue Mermoz, 59116 Houplines. Tél. 20.44.13.49.**

Éch. A500 + jx + souris + 2 joys + manuels ct 8 FC + jx ou vds : 2 600 F. **Guillaume LA FARGUE, 10, rue de Villiers, 92300 Levallois Perret. Tél. : (16-1) 47.57.00.38. (18 h).**

Éch. jx MD, Cyberball, Budokan, Darius 2, SW, D Sodan ctre autres jx. **Daniel CAUCHOIS, 28, qu Dedion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16- 47.28.07.67.**

Éch. Nes + 2 man. + 5 jx Sega MS II + 2 ou M jap. (Isère uniq.). **Gauillaume FLAMMIER, 1, im passe des Jacinthes, 38600 Fontaine. Tél. 76.27.02.61.**

Éch., ach., vds jx Gameboy et jx MD. Vds MD ja + Ardade Powerstick + jx. **Julien LOMBARD, rue Jules-Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. 86.62.27.39.**

Éch. Streets of Rage ctre Shadow of the Best. Éc Mickey ctre After Burner II. **Alexandre JOSS RAND, Vial, 01310 Polliat. Tél. : 74.25.73.54**

Éch. jeu SFC et jx MD, vds MD + jx + adap Master System + jx. **Fernando MENDES, 10, ru Romain-Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Boi Tél. : (16-1) 30.56.36.02.**

GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT DE L'ENQUETE CONSOLES + N° 9

GILLES THIEBAUT, 10, rue des Châtaignières, 02720 Mesnil-Saint-Laurent
ROLAND FABRE, 1, impasse du Tertre, 72400 La Ferté-Bernard
SEBASTIEN GINOUILHAC, 3, rue Lavoisier, 33150 Cenon
FABIEN LESOURD, 81, rue de la Bigne à Fosse, 76620 Le Havre
HABRI AMAIEUR, 4, rue Emile-Agier, 92600 Asnières

Le gagnant du concours paru dans Consoles + N° 8 dont le bulletin a été tiré au sort parmi les bonnes réponses est : Grégory Lévêque 39, avenue du Président René-Coty, 14000 Caen Il gagne une console Coregrafx et un jeu. Bravo encore !

Éch. vds jx MD, Shadow of the best, Mickey, Duck Shot ctre Sword of Vamillon, etc ou 325 F. David **PERROT, Coulon Soys en Septaine, 18340 Levet. Tél. : 48.25.63.02 (18 h).**

Low G. Man, Power, Blade ctre Super Long Nose Goblins. **Cédric CHASSANG, 45, rue Berlioz, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.31.48.**

Éch. sur Gameboy, Castelvania, Kung FU, Master, Rescue of... ctre Blades of Steel Batman. **Jérôme LACHAISE, 496, rue Marcel-Guerre, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.41.23.**

Éch. CPC 464 + télé mono + 180 jx + 2 man. + livres ctre MD + 2 jx. **Cédric DECEUNINCK, rue Jules-Ferry, 2,Impasse des Merles, 62138 Douvrin. Tél. : 21.79.93.52.**

Éch. G.G. + 4 jx (Sonic, Shinobi, etc.) + Adapt. MS + Column ctre Monl. coul. ou vds : 1 200 F sur Paris. **Pierred BUREAU, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.**

Éch. Sega MS + 3 jx Nintendo ou vds Sega : 1 200 F. **David BORG, 64, av. de St-Jérôme, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.28.82.**

Éch. MD franç. + 6 jx + 2man. ctre PC Engine, Duo + 2 man. + 2 jx ou +. **Christophe RAVEL, 7, terrasses de l'Audiguier, 13790 Peynier.**

Éch. Voiture radio com. complèt. + radio commande + 2 accus ctre Game Gear + 2 jx. **Olivier FERRE, lot. Les Grappons, 13510 Eguilles. Tél. : 42.92.34.44.**

Éch. jx Sonic. Thunder Force 2 Street of Rage, Gynoug. Allenstorm, A.Burner, T. Force 3. **Pierre ANCELIN, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.89.11.14.**

Éch. Nec GT + 4 jx ctre Neo Geo + 2 jx. Éch. PC ctre Mac coul. **Franck GARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.**

Éch. jx GB : Duck Tales, R-Type et Hyper Loda Runner ctre Megaman 1 ou 2, Mickey ou Klax. **Christophe RAINETTE, 18 bis, rue Joseph-Bénatier, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.16.07.**

Éch. jx SFC : Finalfight, Actraleer ctre Contra, Soulblader, Superaleste, Magiceword, etc. **Pierre-Jean BRESCIANI, Villa à Topps, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.**

Éch. jx MD, James Bond II, Eswat, Marvel-Land, Dick Tracy, Mega-Fire, Shark, T. Force 3. **Samy TOUJANI, 6, rue de Bretagne, 27290 La Bonneville-sur-Iton. Tél. : 32.37.10.97.**

Éch. MD + 12 jx ctre Neo-Geo + jx, faire prop. **Cédric NIVET, 10, Square de la Poterne, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.95.89.**

Ach. éch. vds jx sur Super Famicon (Jap. ou Amér.). **Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.**

Éch. sur MD, nbx jx : Feary Tale, Tos Jam & Earl, F22, Street of Rage. **Mathieu GROS, 14, rue Hardy-Guillard, 77260 La Ferté-sous-Jouarre. Tél. : (16-1) 60.22.29.56.**

Éch. SFC + 1 jeu + 2 man. + Neo + 1 jeu ctre Neo-Geo et 2 ou 3 jx (Fatal Fury, etc.). **Christophe VANLIER, 3, carré du Cerf, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.48.85.**

Éch. Corgrafx + 2 man. + Quintup. + 1 jeu ctre 1 jeu Neo-Geo. **Frédéric DARDENNE, D23, rés. Jennepin, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.39.81.**

Éch. Nes + 8 jx ctre Game Gear + 4 jx ou vds : 1 800 F. **Frédéric MEUNIER, 2, rue du Chemin-Vert, 37510 Ballan-Mire. Tél. : 47.67.48.46.**

Éch. Lynx 2 + California, Games + Bluelighting + Warbirde + Adapt. auto ctre Game G. + Mickey. **Denis MALBERNAT, 18, rue Bobillot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.03.13.**

Éch. jx MD (J. Madden, S. of Vermillon) et jx Nec (N. Spirit, Gagrost, Sonson 2). **François BES, 5, rue du Pont St-Jean, 59380 Bergues. Tél. : 28.68.75.40.**

Éch. Strider, Joe Montana II, Super Real Basketball ctre autre (Robocod). **Gauillaume PAUL, 15, rue de Nétreville, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.06.33.**

Éch. Nec + 6 jx (PC Kid 2, Hit the loe, etc.) + 1 jeu MD ctre Super Famicom + 1 jeu ou vds : 1 800 F. **Walker BORDE, 24, rue de Sedan, 08200 Glaire. Tél. : 24.27.38.60.**

Éch. cartes et CD sur Nec, possède Maru 2, Magical Chase (40 jx) ach. Cartoon, Jap. **Benjamin NICAISE, 46, rte de Savignies, 60000 Beauvais.**

Éch. Bum. Fight sur Neo, cher. Robolmy, Soccer Brawl. Éch. Dragon ctre Contra, P. of Persia, Megama 2. **Cyril BESNARD, 10, 12, rue des Cholets, 95720 Le Mésil-Audy. Tél. : (16-1) 34.71.83.11.**

Éch. Nes + Mario + dble Dragon 2 + Stealt + Nes Max ctre SFC + Mario 4. **Mathias ROSSET, 12, chem. des Forges, 44500 La Baule. Tél. : 40.24.50.79.**

Éch., vds ; Super Mario Land, Duck Tales. Cher. Simpson ou Batman. **Romain FOURNIER, 11, rue Latouche-Tréville, 29200 Brest. Tél. : 98.44.00.31.**

Éch. Quackahot ctre divers jx. **Renaud DAVID-TABUT, 352, allée des Millepertuis, 38330 Montbonnot. Tél. : 76.52.36.75.**

Éch. sur Nes, TMHT, Rad-Racer, Gold, Zelda 2, Rush'n Attack. **Laurent BUFFIERE, 40, rte de Joigny, 89710 Senan. Tél. : 86.91.59.55 (ap. 18 h).**

Éch. sur MD Quackshot ctre Lackers ou Ea Hockey ou D. Crash. **Alexandre POPOFF, 13, rue Paul-Sysley, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.06.15.**

Éch. MD + 4 jx ctre Super Famlcon + 1 jeu ou plus. **Philippe SCHWOEHRER, 42, rue de l'Europe, 67390 Bootzheim. Tél. : 88.92.71.88 (ap. 19 h).**

Éch. MD + 5 jx ctre Super Famicom franç. + man. + 1 jeu. **François GADENNE, 66, rue des Allemands, 57000 Metz. Tél. : 87.36.08.46.**

Éch. jx MD Rambo 3, etc. **Hugo POUQUEVILLE, 679, R. Henri-Barbusse, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.06.80.95.**

Éch. jx MD WB III et Moonwalker ctre Road Rash, Truxton, Mercs ou Crude Buster. **Pascal KLUSKA,!11, rue des Bouvreuils, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.55.70.**

Éch. Sonic ctre Super Monaco GP ou 200 F. **Olivier CORREIA. Tél. : 30.43.04.07.**

Éch. MD + 2 man. + 11 jx (Sonic, Quackshot, Street of Rage) ctre jx (Neo-Geo). **Camille DELAMARRE, 192, av. Pierre-Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.56.70.06.**

Éch. jx MD : Ghouls'n Ghosts, Altered Beast, P. Star 3. **Serge BOUCLY, 70, rue Emy-les-Près, 95240 Cormelles-en-P. Tél. : (16-1) 39.78.38.19.**

Éch. nbx jx MD (Spedball 2, Eackdahna, Roadrash, ect.) cher. W. Challenge, Deeert Strike. **Jérôme MOHTAUD, La Ribière du Bouchet, 87200 Saint-Brice. Tél. : 55.03.87.17.**

Éch. jx MD : Atomic, Robokid, Strider, Mercs, Joé M2, etc. **Renaud TASSET, 19, av. de Saint-Simon. Tél. : 79.88.92.21.**

Éch. sur MD : Marvelland, Dick, Tracy, Eswat, James Pond 2, Megafire, Atack. **Toujany SAMY, 6, rue de Bretagne, 27190 La Bonneville-sur-Iton. Tél. : 32.37.10.97.**

Éch. MD + 8 jx + Gameboy ctre jx Superfamicom. **Jérôme Ecully. Tél. : 78.94.19.15 (ap. 20 h).**

Éch. MD + Quackshot + Wrestell War + Pro 2 + 1 man. ctre SFC avec ou ss jeu. **Cyril GUIGNARD, 68, rue Desnouettes, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.18.54.**

Éch. sur GB, Gremlins 2 ctre Motocross Maniac. **Bruno LAGARDE, 45, rue Berlioz, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.86.73.**

Éch. jx GB : Batman ou Gremlins II ou Ghostbusters II ou Spiderman ctre Simpson ou Adventure Island ou Ghoplifter ou Gamelight (ctre 2 jx). **Vanessa GIMEL, bd Lacaussade, 65000 Tarbes. Tél. : 62.34.30.85 (w.o.).**

ACHATS

Ach. jx PC Engine. Px : 200 à 300 F. **Josselin DELMAS, 27, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.11.48.**

Ach. jx sur SGX et CD Rom sur Valis II, III, IV ; Gate of Thunder ; Tengai ; Mario II. **Yannick BOUEDO, La Ville Oger Mohon, 56490 Giulliers. Tél. : 97.74.46.00.**

Ach. Phantasy Star 3 px rais., ou éch. ctre d'autres jx. **Pierre-Marie PECHON, 26, rue Lavalard, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.39.63.**

Ach. Gameboy + jx ou GG. Env. 500 F. Vds CPC 6128 (Robocop). **Nicolas BECAM, 7, rue de l'Est, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.57.48.**

Ach. jx MD, Kid Chameleon... **Sylvain JAOUEN, 19B, rue de la Liberté, 68530 Buhl. Tél. : 89.76.63.03.**

Ach. jx Néo-Géo : 600 à 800 F. Vds MD, GG, Lynx II, Nec-GT + jx. **Harry EDERY, 9, av. du 8 Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.04.68.**

Ach. Gameboy + 3 jx (si poss. : Mario ; Gremlis, Tetris). TBE. Px : 500 F. maxim. **Michael FRADIN, 8, l'Ouche du Ballay, 49530 Bouzille. Tél. : 40.98.10.41.**

Ach. Néo-Géo + 1 man. : 500 F à déb. Vds SMS + Phaser + 8 jx. Val. : 2 800 F. Px : 1 500 F. **Jean-Olivier DUCLOS, 76, rte de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.96.04.**

Ach. PC Kid II : 200 F maxim. + Splater House (sur PC Engine). **Guillaume NICHOLS, 103, rue du Maréchal Gallieni, 14000 Caen. Tél. : 31.74.39.51.**

Ach. Chip'n Dale (Tic et Tac), Super Kick Off ou autre jx Nes. Ach. jx GGE. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.**

Rech. jx Gameboy, Word Circuit, Boolder Baoch. **Maxime AOUIZERATE, 24, rue Hippolyte Maindrop, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.26.14.**

Ach. jx MD : 200 à 300 F.. Rech. Thunder Force III, Jame Pond II, Devil Crash et Off Road. **Fabrice LUCHINI, 68, Montée de l'Observance, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.34.93.**

Ach. MD + 1 jeu : 700 ou 800 F. (peu servi). **Steeve BOISSIER, 79, rue du Temple, 62100 Calais. Tél. : 21.34.84.23.**

Ach. SFS + 2 man. + jx : 1 700 F maxim. Vds World Cup, Soccer à 150 F et Decap'Attack : 300 F. **Samuel COIZET, 45, rue des Pervenches, 57157 Marly. Tél. : 87.63.00.27.**

Ach. mon. coul. de T07 ou M05. Px : 500 F maxim. **Fabrice BRUNIER, 6, allée Chantemerle, 03000 Avermes. Tél. : 70.44.79.34.**

Ach., éch., vds jx MD et Gameboy. Vds MD + Power Stick + jx. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules Vernes, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ach. sur MD Mickey : 250 F. Merc : 275 F. Ech. sur GB Paperboy ctre autre jeu. **Jérémy LOUBERE, 46, rue Louis-Blanc, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.73.50.**

Ach. sur MD, FR, EA, Hockey et Thunder Force 3 ou éch. (possède Mistic Del., Alter. B. 2). **Nicolas DAUSSE, 54, rue Jacques Prévert, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.70.51.**

Ach. Superfamicom + 1 man. + correcteur + transcodeur. Px : 1 200 F. **Olivier MANGEANT, 8, rue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 91580 Etrechy. Tél. : (16-1) 60.80.45.13.**

Ach. Mega jap + 1 joy. TBE. Px : 600 F. Rég. Lyonaise. **Florent GEORGE, 1 bis, rue Vignet Trouvé, 69270 Fontaine-sur-Saône. Tél. : 78.20.06.68.**

Ach. Nec + joy + 2 jx. Px : 600 F. **Nicolas PETIT, 8, rue Marcellin Berthelot, 83190 Ollioucs. Tél. : 94.63.39.63.**

Ach. jx sur Famicom. Px rais. **Frédéric GASSMANN, 48, rue de Strasbourg, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.21.51.**

Ach. Néo-Géo + 2 man. + 4 jx. Px : 2 500 F minim. **Roland FABRE, 1, impasse du Tertre, 72400 La Ferté Bernard. Tél. : 43.93.10.73.**

Ach. Gameboy sans cartouche ni accessoires. Px : 250 F. **Aurelien MORYUSEF, 43, rue Liancourt, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.13.06.**

Ach. jx MD. **Jean-Christophe FOUQUET, 39, rue des Moulins, 78290 Croissy/Seine. Tél. : (16-1) 39.76.90.11.**

Rech. Magic Griffin + Core GFX 2. Petit Px. **Ludovic PLEUTIN, 30, res. Croix St-Loup, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.43.25.**

Ach. jx de sport sur MD ou Master. Px rais. Bon état Lakers VS Celtics. **Daniel FERCHAUD, 17, bd Clémenceau, 35200 Rennes. Tél. : 99.41.94.66.**

Ach. Gameboy + 2 jx + écou. Px : 400 F. Rég. Parisienne. **Mehdi VASSE, 8, allée Marcel Cerdan, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.77.43.**

Ach. sur Néo-Géo, Sengoku set King Of the Monsters et Asoz. Px : 600 F pce. **Hugo GUDUFF, Les Cyclades Mykonosi, 74160 Saint-Julien-en-Geneudis. Tél. : 50.35.11.58.**

Ach. Gameboy compl. Bon état + 1 ou 2 jx dans R.P. **Frédéric BACH, 23, rue des Hortensias, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.78.48.**

Ach. Néo-Géo + 1 jeu + 2 man. Memory Caro. Px : 1 800 F. **Marc JUSSAUME, 12, rue des Jardins, 05000 Gap. Tél. : 92.53.68.63.**

Cher. SFC tbe + Peritel, alimentation et man. Px : 1 300 F maxim. **Régis BOUANHA, 175, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.12.89.**

Ach. MD franç. + Sonic ou Street of Rage ou SP Monaco GP, ss gar. + 2 man. Px : 700 F env. **François MAUBOURGUET, Cayron, 32160 Beaumarché. Tél. : 62.69.36.70.**

Ach. F.-Zéro sur Super Nintendo franç. Px : 300 F. **Olivier BUCHER, 11, av. de la République, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.35.69.**

Ach. sur Nes jx américains Megaman 3, G. I, Joe, Star Wars 2, Empire Strikes Back. **Réginald SIRVENT, 6, rue Frédéric Chopin, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.87.24.**

Ach. jx GG. **Gustav MICHAUX-VIGNES, 39, rue Chabon, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.19.07.**

Ach. jx MD. TBE. + bte et not. Px : 100 à 200 F. **Thibaut BARBEAU, 14, rue Ader, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1)48.67.79.51.**

Ech. GG + jx ctre Famicom ou ach. Mario + autre jeu. Ach. St Fight 2. **Iram CHELLI, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.64.32.**

Ach. sur GG le Battery Pack : 170 F. Wide Gear : 100 F. Vds 30 Pin's : 400 F. **Christophe GARES, 1, rue des Roses, 60330 Silly-le-Long. Tél. : 44.87.71.23.**

Ach. MD Sonic : 750 F. **Nicolas DAHAN CABBOZ, 9, rue Vernet, résidence Etoile, 78150 Le Chesnay Parly 2. Tél. : (16-1) 39.54.43.06.**

Rech. GG. + 1 jeu (Sonic, Donald, Slider ou autre). Adapt. sect. : 750 F maxim. **Stéphane GAY, 134, rue de Margueret, 69250 Montanay. Tél. : 78.98.22.59.**

Ach. jx MD (Marvel Land, John Madden 2, Immortal, Klax, S. Ball 2, T. Force 3, etc). Px : 200 F pce. **Alexandre RIZZO, 13, rue Magellan, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.06.03.84.**

Ach. Néo-Géo + 1 jeu (si poss. Fatale Fury) + 1 man. Px : 1 800 F. **Yannick GOULIN, 10, rue des Essillards, 51100 Reims. Tél. : 26.85.44.86.**

Ach. Super Tennis sur Super Nintendo FR. : 300 F. Vds GT Turbo + 3 jx : 2 100 F. **David GUERAIN, 15, av. Jeanne d'Arc, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.68.50.**

Ach. K7 pour jeu Vectrex. **Joëlle FOUQUIGNON, 6, rue de la Méditérranée, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.21.89.**

Ach. Néo-Géo ss jx : 1 200 F maxim. + 1 jeu : 1 500 F maxim. + 2 jx ou plus : 1 800 F maxim. **Guillaume MICHALET, 1, rue des Bleuets, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.82.52.**

Ach. jx MD à 180, 200 F. Thunder Force III, Mercs, Strider. Ach. man. Power stick Arc. **Laurent TANG, 158, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.**

Ach. Néo-Géo + 2 jx (Golf, BaseBall 2020) + man. + Memory Card : 2 000 F. (sans jx : 1 200 F). **Clément MORELLE, Le Mas Tolosan, 31450 Donneville. Tél. : 61.81.49.94.**

Ach. MD + 6 jx : 1 400 F et Nec + 5 jx : 1 000 F. Vds Superfamicom + Mario 4 : 1 500 F. **Christophe POLIGNE, Couvé Plouer/Rance 22490 Pleslin.**

Ach. SFC + 1 man. + 1 jeu : 1 400 F. **Jérôme BRANDEL, 37, rue de Rudemont. 27310 Achard. Tél. : 35.18.13.08.**

Ach. Robot sur Nes. **François CAMUS, Les Chaperons, 77170 Brie-comte-Robert. Tél. : (16-1) 64.05.51.36. (Ap. 18 h).**

Ach. GB + jx. Px : 3 000 F maxim. **Stéphanie BILINSKI, 25, rue des Coquelicots, 77440 Mary-Sur-Marne. Tél. : (16-1)60.01.15.97.**

Ach. sur Nes Turbo Racing : 130 F maxim. Mégaman 2 : 130 F maxim. Days of Thunder : 110 F maxim. **José DA-SILVA, 8, rue du 8 Mai 1945, 77130 Montereau. Tél. : (16-1) 64.32.36.38.**

Ach. GB + accessoires. Px rais. **Didier VAISSIERE, 9, rue de la Comédie, 11400 Castelnaudary. Tél. : 68.23.02.30.**

Ach. Superfamicom complète + jx. **Valérie COURREGES, 23, place du Foirail, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.31.71.**

Ach., vds, éch. jx sur MD GG SN. **Roddy DUFAUT, 117, av. de Clay, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.23.59.**

Ach. Gameboy + jx. Bon px. Uniq. 69. **Bastien BOURIAUD, 1101, route de Riottier, 69400III Villefranche-sur-Saône.Tél. : 74.68.57.35.**

Ach. écran GAE-GEAR. Bon état GG en panne + écran opérationel ou éch. **Stephan GRARD, 11, rue du Bois de l'Eglise, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.20.98.**

Ach. sur MD : Thunder Force 3, SMGP, Road Rash, Street of Rage, Golpenaxe 2. Px : 100 à 200 F. **Loïc ROTUREAU, 6, rue Sœur Bouvier, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.21.22.**

Ach. sur SFC 300 F pce : Mario 4, Goemon. Ech. Final Fight ctre Joe et Mac. **Cédric NGUYEN, 1, chemin Gaston Bachelard, 69120 Vaulx-Velin. Tél. : 78.80.32.47.**

Ach. jx MD : Thunder Force 3, Dble Dragon, Out Run, etc... **Nicolas LEBLANC, 225, rue de la Mitterie, 59160 Lomme. Tél. : 20.93.51.12.**

Ach. jx GG uniq. sur Loire. **Michaël LOPEZ, bd Becquerel, ZI Les Touches, 53000 Laval. Tél. : 43.53.15.09.**

Ach. Super Nes franç. : 200 à 300 F. **Yoann MOREL, 1007 Haute Folie, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 31.06.09.39.**

Ach. jx Gameboy, 200 F maxim. Ach. jx Super Nintendo franç. : 400 F maxim. **Fabrice PECAUD, av. des Champs-Elysées, 77400 La Pomponnet. Tél. : (16-1) 60.07.32.09.**

Ach. GG + 3 jx : 700 F. Bon état ou éch. ctre Nes 7 jx + pist. **Benoît SARRAZIN UIANI, 18, Musset, 33500 Lalande de Pomerol. Tél. : 57.51.35.34.**

Cher. Dble Dragon 2 sur Gameboy et autres jx : 120 F maxim. Ech. et vds jx Nes. **Habib BEN ALI, 45, rue d'Upsval'A Cité Uranus, Apaillade 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.17.57.**

Au secours ! Rech. pour Gameboy : Snow Bros, Dble Dragon 2 et Prince of Persia. **Denis RABOUIN, 79, rue de Lens, 59480 Labasse. Tél. : 20.29.29.18.**

Ach. jx Nes Kabuki, Zapper, Volley, Dble Drible. Px : 200 F maxim. **Christophe CHEVALY, 42, av. du Coteau Fleuri Lacalifornie. 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.57.36.07.**

Ach. Mario 4 sur Superfamicom. Px : 30 à 50 F. **Arnaud FOUQUET, lieu-dit Chinanéou, 40090 Uchacq. Tél. : 58.06.13.81.**

Ach. MDF + Sonic + man. : 800 F. UDS Nes + 6 jx (SM 3, DD2, Simpson...) + 3 MS + 1 pist. **Manuel MANSUY, La Chazorne Beaulieu, 43800 Vorey. Tél. : 71.08.51.15.**

Ach. jx MD (Robocod, Toki, Kid Chameleon) ou éch. un ctre Sonic. **Bruno Carette, 11, Les Larris Orange, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.11.92.**

Vds, éch. Master System + 6 jx + joys ctre Lynx 1 ou 2 + 3 jx ou ach. si px intér. **Charles VINCENT, 11, rue A. Priolet, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.00.04.**

Ach. Balloon Kid sur Gameboy. : 100 F. **Céline MATHIEU, 20, rue Faidherbe, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.89.15.16.**

Ach. Superfamicom + Final Fight. Px : 1 000 à 1 500 F. **Sébastien MATHIEU, 52, rue de la Chasse, 78700 Conflans-St-Honorine.**

VENTES

NES

Vds NES + Zapper + 3 jx (SMB, Duck Hunt, Donkey King= 700 F. **Ludovic LOTTE, bât. B, n° 40, cité des Moulins Liots, 85200 Fontenay-le-Comte. Tél. : 51.69.59.39.**

Vds NES + 4 jx : Metalgear, Faxanadu, Shadowgate, Captaine Kyhawwk : 250 F sauf Shgate : 400 F. **Gaëtan GOMEZ, 13 bis, rue de Bourgogne, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.94.07.15.**

Vds Nes + zapper + 34 jx SMB1, Tetria, Rad Racer, Tennis, TMHT, le tt : 1 860 F ou par pce. **Laurent TANGUY, 45, rue Kéréon, BP 92, 29103 Quimper Cedex. Tél. : 96.95.02.21.**

NES + 2 man. + 4 jx 900 F. **David TREMEL, 25, rue de la Voie Poissonnière, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.09.59.**

Vds NES + pist. + Joy + 7 jx (SMB II, Batman, Blac kmanta, Faxanadu, etc.) 1 300 F. **Olivier BOUCHEREAU, 27, rue des Fresnes, 11090 Montlegun. Tél. : 68.71.46.90.**

Vds NES + 2 man. + 10 jx : 2 100 F. **Alexandre LEPAGE, 2, av. des Aigles, 76240 Bonecours. Tél. : 35.80.19.73. (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 jx : Megaman 2, Turbo Racing : 600 F. Vds nbx jx ST à bas px. **Eric DIBOUT, 3, rue Nationale, 35000 Rennes. Tél. : 99.79.46.41.**

NES + Rad Racer + Mario 1, 3 + Duck Hunt + RG Pro-Am + Tennis + Kung Fu : 1 700 F. **Paul FAUGERAS, 23, rue de Tourville, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.44.12.**

petites annonces

Vds bte, not. jx sur Sega, NES, MD, SFC (jap.), pas cher. **Karim CHARIFINE, 48, av. Joffre, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.60.26.76.**

Sur NES vds Simpeons : 230 F, Dragonball : 230 F et Metal Gear : 270 F. **Johann BONFILS, 72, rue d'Angleterre, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.06.63.**

Vds NES + zapper + 2 man. + SMB + Duck Hunt + accessoire : 590 F, tbe. **Cyril LEVICKI, Tour Panoramique, 54320 Maxeville. Tél. : 83.97.09.04.**

Vds NES + Dble Dragon II + WWF + Castelvania II (100 F jx, 200/300 F console) + Mario : 90 F. **Loïc LE ROUX, 143, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.90.02.**

Vds NES + 9 jx + zapper + bte de rangt, val : 5 000 F, px : 3 000 F. **Jordane ROBIN, 4, place André-Malraux, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.92.30.63.**

Vds jx NES 5 Dble Dribble, Mario 3, WWF, Challenge de 175 à 250 F. **Maxime LEMONNIER, 3, rue Saint-Hubert, 78120 La Villeneuve-Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.73.28.**

Vds jx Rad Racer + lun. 3D : 200 F, Gauntlet 2 : 200 F à déb. **Jean-Michel DROUET, 32, rue de l'Eglise, 85260 Saint-Sulpice-le-Verdon. Tél. : 51.42.81.92.**

Vds 7 jx NES : 350 F pce (Robocop, Zelda 2, Tortues). **Frédérique LESAGE, 21, av. des Tuileries, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.94.25.38.**

Vds Nes + zapper + jx : DD II; Life Force, Turbo, Racing : env. 250 F. **Christophe CARRERE, 3, rue de Peyre-Seyresse, 40180 Dax. Tél. : 58.90.00.18.**

Vds NES Turtles Set peu servi : 600 F + Port ss gar. **Piroun OUK, 2, rue des Pyse. Tél. : 78.90.74.21.**

Vds jx à double écran Nintendo (Game et Swatch), Zelda, Mario Bros. **Hervé MOCELLIN, 57C, bd Henri-IV, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.14.47.**

Vds jx NES de 250 à 350 F + zapper + robot + jx. **Jean-Philippe VON-ARBOURG, 3, rue de la Savoureuse, 90300 Sermamagny. Tél. : 84.29.20.02.**

Vds NES + 7 jx Megaman, Tortues, Ghoet'n Gobline, etc. : 3 500 F. **Karim ELHOUSNI, 36, rue René-Morin, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.62.51.**

Vds NES + 3 jx : Blade of Steat, Section Z + Metalgear 450 F ou 400 F. **Philippe GREFFIER, 5, rue de Stalingrad, 74240 Gaillard. Tél. : 50.36.44.86.**

Vds NES 290 F + jx : 200 F (Mario 3, Ducktales, Paperboy, Buble,; Marble Madnese). **Nicolas RAIMBAULT, 148, av. de la Capelanie, 81100 Castres. Tél. : 63.59.41.47.**

Vds jx NES : Duck Tales : 220 F, Zelda 2 : 200 F, pist. + 2 jx : 200 F. **Fabrice GAULIER, 25, rue du petit-Boles, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.05.07.92.**

Vds NES ss gar. + 2 man. + jx : 900 F. **Fabien BLANCHIS, 4, rue Antoine-Bourdelle, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.28.40.39.**

Vds NES + 8 jx (TMHT, SMBI, Zelda 2, Zodiaque, Day of the Thunder=, px : 1 880 F. **Marc DUPUIS, 234, rue Blanqui, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.69.10.47.**

Vds NES : 300 F, Mario : 150 F, Wereetle Mania : 150 F, Tortues : 200 F, Unic : 200 F. **Jerry MINORET, 2 bis, rue de Savoie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.04.40.**

Vds NES + 16 jx, val : 6 500 F, px : 4 500 F à déb. **Laurent MAKSIMOVIC, 12, av. Jean-Jaurès, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.65.17.**

Vds ou éch. sur NES : Dragonball et Top Gun. **Charlotte THIBAUD, 31 A, quai Mullenheim, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.67.85. (sauf W.E.).**

Vds NES tbe + 3 jx (TMHT, Volley, Section Z) 850 F. **Stéphane MULLER, 4, av. de Breteuil, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.73.74.**

Vds jx NES : 125 à 230 F (Megaman, Tic etTac, Batman, Duck Tales), etc. **David DOHAN, 9 bis, villa Saint-Mandé, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.95.40.**

Vds NES + 205 jx : 4 000 F ou éch. ctre Super NES + jx. **Frédéric DUFOUR, 19, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.73.65.**

Vds jx NES : Pinbot, Simon's Queet, SMB1, Bayou Billy, Alpha Mission de 200 à 350 F. **Grégoire PROVOST, 1, rue Gal. Delanne, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.73.44.**

Vds NES + 7 jx + zapper + NES Advantage : 2 300 F, vte sép. poss. **Mikael PELLIET, Kerriefry, 29710 Pouldreuzic. Tél. : 98.54.46.18.**

Vds jx NES : Fester Quset : 170 F, Cobra Triangle : 180 F, Solomon Kay : 150 F, Zelda 2 : 250 F ou le tt : 670 F. **Michaël GAILLARD, Le Boscq, Carantilly, 50670 Marigny. Tél. : 33.45.64.43. (ap. 18 h 30).**

Vds jx Nintendo de 200 à 350 F. Rad Racer, Solar Jetman, Zelda 1, Wizards and Warriors, California Games, Power Blades, etc. **Christian DUBOIS, 3, rue Niepce, appt. 45, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.68.03.**

Vds NES + 5 jx NES Advantage : 2 000 F **Antoine THEAU, 2, rue du Puits, 62300 Joinville. Tél. : 25.94.33.38. (ap. 17 h 15).**

Vds NES + 4 jx : Tetrie, Dble Dribble, 8MB1, To the Hearth + NES Adv. pist. **Nicolas LEVAVASSEUR, 28, Les jardins d'Eoures, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.74.97.**

Vds jx NES : A boy and his biob, Dble-Dragon II, TMHT, Mario 2 : 200 F. **Julien LOUBARESSE, 7, allée du Picvert, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.53.55.**

Vds jx NES MD, Gameboy neufs ou éch. ctre Sega MS II. **Dominique FONVIELLE, 135, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.61.90.**

Vds NES + 2 man. : 300 F, NES Advantage : 200 F, jx 200 à 300 F : SMB 2 et 3, Zelda. **Nicolas MERRIEN, 16, rte de Brest, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.24.02.**

Vds NES + Joy + 5 jx (TMHT, Mario 2, Track & field 2), px : 1 100 F, vte sép. poss. **Grégory CAMUZAT, 3, allée de l'Etang, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.65.74.62.**

Vds NES + pist + 2 jx : Mario Broe et Duck Hunt : 800 F. **Cyril HENIQUE, 6, rue Jules-Ferry, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.36.22.**

Vds NES + 10 jx + 2 man. + coffret (Mario I, II + Zelda I, II + Ninja), val : 4 780 F, px : 2 200 F. **Jean-Paul SYLVESTRE; 8, av. Roland-Garros, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.57.94.**

Vds NES + 3 man. + 6 jx (Zelda, SMB 1, 2...) + pist., val : 2 800 F, px : 1 500 F ss gar. **Julien STEELE. Tél. : 91.25.93.26.**

Vds NES + 2 jx : 750 F. Jx TMHT et Super Spike, Volley ball : 250 F pce. **Didier COSSAIS, 17, av. de la Choletière, 49300 Cholet. Tél. : 41.46.05.71.**

Vds jx NES : Gremlins 2, Batman, Life Force, Feeter's Queet, SMB 2 : 250 F pce. **Olivier DEUTSCH, 5, rue Jules-Verne, 57110 Yutz. Tél. : 82.56.08.81.**

Vds NES (4 mois) + Batman + Battle of Olympus + NES Advantage, px : 1 000 F, val : 1 720 F. **Serge BOUCLY, 70, rue Emy-les-Prés, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.38.19.**

Vds NES + Faxanadu + Super off Road + Turtles : 900 F. **David GAUTIER, Poudans Labastide-Mamhac, 46090 Cahore. Tél. : 65.21.08.76.**

Vds NES + SMB 3 et Blade of Steet : 650 F. Vds Megaman 2 et Zelda 2 : 400 F. **Gwenaël LEDOUX, La Renardière 3, bât. 0, 13170 Les Pennes Mirabeaux. Tél. : 42.02.96.03.**

Vds NES + 9 jx + coffret, tbe, px. à déb. **Ruben FALKOWIEZ, 43, rue de la Citadelle, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.45.12.41.**

Vds NES + zapper + 22 jx : 3 500 F, DD 2, SMB 3, Probotector, Mega Man, Robocop, etc. **Hervé RAQUIN, 14, square du Luxembourg, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.16.05.**

Vds Mega Man 2. **Alexandre ROUX, 45, allée de la Haie Normande, 95100. Tél. : (16-1) 39.82.78.93.**

Vds NES ss gar. + 3 jx 'Exitbike), Hogane Alley, Pro Wrestring : 600 F. **Anderson THENARD, 5, allée des Tilleuls, 93120 La Courneuve.**

Vds NES + 2 man. + pist + S.M. Bros 1 + Duck Hunt + Black Manta, px : 600 F. **Julien BAUMER, 4, av. des Primevères, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.06.78.**

NES + 1 jeu 400 F + 2pads Infrarouge : 180 F, Master System + 1 jeu + 2 pade : 300 F, le tt : 800 F. **Alexandre MATHIEU, 68, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.49.41. (ap. 18 h).**

Vds NES + 8 jx (Mario Broee 3; Zelda 1, 2, DD 2, Ikari Warrior, Kung-Fu, Megaman 2, Pro Wrestling, 2 man. : 2 100 F à déb. **Cédric MESSINA, 14, av. Victor-Delourme, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.96.31.38.**

Vds NES + Castlevania, tbe : 600 F. **Etienne JEANNE, Longeville-sur-Mogne, 10320 Bouilly. Tél. : 25.40.38.12.**

Vds NES + 6 jx (Mario I, 3, Zelda...) 1 350 F ou éch. ctre Gameboy ou GG + jx. **Pierre SEPULCHRE, Goulet « La Fontaine », 61150 Ecouché. Tél. : 33.35.09.76. (ap. 19 h).**

Vds NES : Tortues, Zelda 2, DD 2, Mario 1, 2, 3, Soccer, Duo Tales, px : 1 460 F. **Benjamin ROUSSEAU, 41, rue Dauzats, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.99.21.11.**

Vds NES + 3 jx + pist. + robot + 2 man. : 450 F. Vds jx NES : 130 F. **Frédéric LORINET, 117, rue du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.37.05.**

Vds NES + 2 man. + 1 joy + 2 jx : Chipn'Dale et SMB 3 : 800 F. **Mikaël MERCHER, 6, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.92.33.**

Vds NES + 4 man. 'dble play) + 8 jx (Mario 3, Zelda 1 et 2, Robocop...), val : 4 500 F, px : 2 500 F. **Grégory PARADIS, 30, rue Claude-Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69.**

Vds NES + K7 (S. Mario) : 400 F. **Cyril BLANC, 14, lotissement de Vidauque, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.35.27.**

Vds NES + 2 man. + 1 pist. + 5 jx, px : 1 200 F à déb., val : 2 360 F. **Nicolas BISBAL, 209, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.69.52.**

Vds K7 NES : Batman : 230 F, Top Gun : 160 F. **Lionel GAULIARDON, Couavoux, 42430 Jura. Tél. : 77.62.54.38.**

Vds NES + 7 jx + pist. : 650 F (Mario 1, Cobra Triangle, Saccer, Exitecblke, etc., Blades of Steel). **David LUCCHESI, av. Jules-Ferry, Le Solemar, 13260 Casala. Tél. : 42.01.87.55.**

Vds 13 jx NES : 200 F pce (SMB 2, 3, Dick Tales, Gremlins II, etc.). **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds NES + 4 jx (Mario B, 3, Kid Icarue, Tortues, Tic et Tac) 1 200 F ou vte sép. **Florent JABOT, 4, allée Fointiat, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.48.54.**

Vds 6 jx NES : Soccer, Duck Hunt, Castlevania II, Punchout, Dble Dragon II, Wizarde & Warriors de 250 à 300 F. **Renaud SCHMID, 21, rue du Brûlet, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.25.37.43.**

Vds NES + 2 joy + 1 pist. : 500 F + 18 jx de 150 à 300 F (à déb.). **Frédéric BRUDER, 61, rue Nadar, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.52.02.48.**

Vds NES + 7 jx : DD 2, B. Billy, Link et Castelvania 2 : 1 850 F. **Davy TABURET, 10, rue de Picardie; , 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.29.15.90.**

Vds NES + 7 kx (Duck Tales, Metroid, Tortues, etc.), px : 1 500 F. **Hugo TABUTIAUX, 15, av. de la Côte d'Argent, 33510 Andernos-Les-Bains. Tél. : 56.82.01.81.**

Vds NES + 5 jx (Megaman 2, SMB 3, Duck Tales, Ch. du Zodiac, Tortues),; BE, val : 2 520 F, px : 1 500 F. **Alexandre BARATTE, « Les Habitée », 79410 Echire. Tél. : 49.35.56.11.**

Rech. jx MD TH3 ou Shadow of the Beast. Ach ou éch. ctre The Immortal, P83. Vds jx NES. **Philippe GARNIER, 4, allée des Ajoncs d'Or, Landehen, 22400 Lamballe. Tél. : 96.30.04.60.**

Vds NES + 3 jx (Batman, Zelda, Wizard) + bte, val : 1 660 F, px : 900 F. **David LEMEUNIER, Coteau de Graie Bevuillers, 14100 Lisieux.**

Vds jx NES (Kung-Fu, Zelda 1 : 200 F pce, Mario + Duck Hunt + pist., tbe : 650 F) ou le tt : 800 F. **Eric-Yann MONFORT, Le Grand Ballet, 37500 Chinon. Tél. : 47.58.94.13.**

Vds NES + zapper + 4 jx (SMB, Robo Warrior, Shadow Warrior, Duck Hunt), le tt : 1 100 F. **Yves CANEVET, Coulart, 29410 Saint-Thegonnec. Tél. : 98.78.08.76. (ap. 17 h).**

Vds jx NES : 180 à 250 F. Vds NES : 200 F, pist. : 200 F. **Adrien FORTABAT, 36, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.05.25.**

Vds NES + 8 jx : Roccer Games, Star Wars, Mario 3, Kung-Fu, Metal Gear, Ice Hockey, px : 2 000 F. **Julien MULLER? Mas des Cailloux, 13690 Graveson. Tél. : 90.90.51.39.**

Vds jx NES : Airwolf : 200 F + TMHT + Shadow Warriors + California Games : 250 F pce ou 700 F les 4. **Jérôme GILLARDEAU, Le Bourg Clam, 17500 Jonzac. Tél. : 46.70.23.48.**

Vds jx NES : 200 F (Trojan et Ikari, Warriors) 300 F (Link et Robocop), tne. **Sébastien DEUX, 63, av. de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.87.18.**

Vds NES + 2 man. + 12 jx (SMB 3, Gremlins 2, DD 2) 1 600 F. **Alexie BOIGE, 14, rue Sergent-Buttin, 69500 Bron. Tél. : 78.74.66.57.**

Vds NES + 2 man. + pist. + SMB 1, Duck Hunt : 700 F, Bubble Bobble : 200 F, Skate Ordie : 100 F. **S. GRIGIS, 10260 Foughères. Tél. : 25.40.72.56.**

Vds jx NES : Kid Icarus, Mario 2, World Cup : 200 F, Zelda 2 : 250 F; Kung-Fu : 150 F, Shadowgate : 350 F. **Laurent KERZERHO, chemin des Dunes, Le Magouër, 56680 Plouhinec. Tél. : 97.36.62.07.**

Vds NES + 2 jx (Mario 1, Prowreeling) 500 F. Vds jx NES : 250 F pce, Zelda 2, Mario 2, etc. **Bertrand PINPIN, 58, rue Victor-Hugo, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.82.41.**

Vds jx Mach-Rider, Tetrie, TMHT, Rescue, Warth of the Black, Manta Dble Dribble. **Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, bât K1, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.**

Vds pist. + nbx jx sur NES de 100 à 230 F (Reecue, Top Gun, Maniac Mansion, Pro Wreetling....). **Nicolas LACOURTE, 27, bd Beauséjour, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.56.71.**

Vds NES + 10 jx + man. turbo + zapper, tbe, px : 1 600 F. **Yann FERREIRA, 12, rue du Port, 78250 Hardricourt. Tél. : (16-1) 34.74.78.16.**

Vds NES + 3 jx + 3 man. + magazines : 690 F. Vds jx (TMHT, SMB 2) de 200 à 250 F. **Grégoire HERGIBO, rte de Bourg-Beaudouin, 27380 Vandrimare. Tél. : 32.49.32.69.**

Vds NES + 21 jx + pist. + 4 man. sans fil, px : 4 000 F. **Franck DUWIME, 18, rue Louis-Fabulet, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.24.05.**

Vds NES (300 F) + Zelda 1 et 2 + Dble Dribble, le tt : 900 F ou 1 jeu : 230 F. Vds Gameboy + TMHT : 500 F. **Christophe JACOBS-DES-FRICHES, 36, rue de la Buchaille, 27540 Ivry-la-Bataille.**

Vds NES + pist. + 8 jx : SM 1, Duck Hunt, SM 3, Bubble, Zelda, Of Road, Turtles, Gumehof : 2 200 F. **Cédric ROULET, 6, impasse Lamouroux, 47240 Bon-Encontre. Tél. : 53.96.53.10.**

Vds NES + Mario 3 + Turtles + magazines (900 F) ou éch. ctre MD + Sonic. **Franck BERNARD, 347, av. Bullée, 72000 Le Mans. Tél. : 43.84.75.79.**

Vds jx NES tbe : Top Gun, Wild Gunman : 200 F pce ou 2 à 350 F. Ach. jx Mega : 150 à 200 F. **Arvin NUCKCHADY, 13 bis, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.06.17.**

Vds NES + 12 jx + pist. + robot : 1 800 F **Adrien AUERBAC, 43, rue de la République, 77170 Servon. Tél. : (16-1) 64.05.14.53.**

Vds NES + 2 man. + 6 jx : SMB I, III, Duck Hunt, Blades of Steel, Megaman 2, Gremlins 2, tbe : 800 F. **Guillaume GOMBAUD? 3, place Souham, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.05.81.**

Vds 10 jx NES : 1 700 F : Duck Tales, Bayou Billy ou sép. : 200 F pce + cadeau. **Frédéric POTIER, 379, rue du Général-de-Gaulle, 62136 Lestrem. Tél. : 21.26.16.93.**

Vds 8 jx NES : 1 350 F, val : 3 200 F, vds Gameboy + 4 jx + Nuby + casque : 950 F. **Stéphane HAYRAPIAN, 30, rue de Meudon, 92190 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.04.60.**

Vds jx NES, tbe, bte et not. : Mario 3 : 250 F, Dble Dragon 2 : 200 F, Mario 2, Zelda : 190 F. **Meng CHHUN, 6, allée Toulouse-Lautrec, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.25.86.**

Vds NES + 4 jx : 1 000 F (Batman, Mario I et II, Radracer). **Michel CELISSE, 2, allée des Seringats, 59176 Ecaillon. Tél. : 27.92.71.17. (ap. 17 h).**

Vds NES + 10 jx + 2 man. : 4 000 F. **Olivier BRUN, 15, av. de la Passerelle, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 60.78.26.00.**

Vds NES + 20 jx : 2 000 F + man. **Philippe LELIARD, cité Chaperon Vert, esc. 16, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.85.91.96.**

Vds ou éch. jx NES (Volley Spike, Batman, Snakie Rattle, Blades of Steel) : 200 F x := ce. **Sylvain FOURNIER, 4, rue Roger-Contesanne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.20.23.**

Vds NES + 4 jx (Turtles, Mario...) + 2 man. + pist., val : 1 790 F, px : 990 F. **Olivier DE PALMAERT? 33, rue des Alouettes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.35.40.**

Vds NES + 9 jx : 900 F. Vds jx MD et Master System. **David CAMUS, 1, rue Jules-Guesdes, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.59.10.**

NES + 15 jx + man., px : 3 000 F. **Gurdal KAYA, rue Jacques Thibeau. Tél. : (16-1) 56.31.58.32.**

Vds NES + 14 jx + zapper + NES Max, Zelda 1, 2, Mario 2, 3, Castelvania 2, etc. **Mathias CHARMET, 738, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.89.63.**

Vds jx NES : 200 F (Zelda 2, Metal Gear, Trojan), vds NES Advantage. **Alexandre DANG, 22, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.49.65.**

Ech. ou vds NES + 5 jx : SMB 1, 3, Dble Dribble, World Cup, Duck Hunt ctre GG + Sonic, px : 2 250 F. **Guillaume DROINEAU, 5, La Voie des Loups, 51450 Betheny. Tél. : 26.89.21.38.**

Vds NES + 16 jx (Mario 1, 2, 3, Zelda 1, 2, Shadowgate, Sworde & Serpents, etc.) 3 200 F, vte sép. poss. **Christophe LEMAIRE, 23, rue de l'Hôtel-de-Ville, 60190 Estrée-Saint-Denis. Tél. : 44.41.03.32.**

Vds jx (Gremlins II, Dragon's Lair, Mario III), px : 250 à 300 F. **Stéphane FELICI, 342, rue Curé-Bas, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.30.29.99.**

Vds NES 5 jx Mario 1, 2, 3, Zelda 1, Duck Hunt + zapper. 990 F. **Cyrille GUYMARD, 4, square de l'Abbé-Maillet, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.31.69.50.**

Vds NES + 1 man. + 1 NES Max. + 12 jx, val : 5 400 F, px : 2 000 F à déb.? **Pascal DUSSERT, 1, square du Massif de l'Aubrac, 78180 Montigny. Tél. : (16-1) 30.43.15.86.**

Vds NES +2 man. + 6 jx (Mario 3, Zelda, Bubble Bobble, TMHT...) 1 200 F. **Gilles VALONY, 5, rue Charles-Gounod, 78180 Montigny-le-Baux. Tél. : (16-1) 30.44.01.31.**

Vds Remote Controller + zapper + 3 jx : Gradlue + Punch-Out+ Top Gun. **Grégory LESPINARD, 26, av. Jean-Catelas, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.72.23.**

Vds NES + 2 man. + 1 joy + 8 jx, val : 3 750 F, px : 1 800 F. **Dov SMADJA, 1, rue Lucien-Piron, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.76.28.**

Vds NES + 3 man. + 14 jx (Mario 2, 3, Zelda 1, 2, etc.), val : 6 500 F, px : 3 500 F. **Renaud NOLLEZ, 54, rue André-Cunion, 45500 Gien. Tél. : 38.67.71.80.**

Vds NES + 4 jx (Super Mario 3, Duck Tales, Faxanadu, Volley Ball) + NES Advantage (1 300 F). **Jean-Baptiste GODEREAUX, 22, rue Kellog, 93350 Le Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.32.63.73.**

Vds 8 jx NES à 220 F (Shadow Warrior, Section Z, Faxanadu, Castelvania, Tennis...) + vds NES + 2 jx : 600 F. **Sylvain TRICHATD, Les Blémonts, 71570 La Chapelle-de-Gainchay Cedex. Tél. : 85.36.79.41.**

Vds NES + 2 man. + 13 jx + zapper + Advantage : 2 500 F. **Sébastien TESTANIERE, 84220 Murs-les-Sautarels. Tél. : 90.72.61.30.**

Vds NES + 10 jx : 1 800 F ou sép. (Mario, Gradule, Tennis, Off Road, Turtles, Probotector). **David KE, 22, allée Denis-Diderot, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.05.44.48.**

Vds NES + zapper + Mario 1 et Duck Hunt : 700 F. Vte sép. poss. **Guillaume ARTHUS, 4, impasse du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.79.21.**

Vds NES + 6 jx : 2 000 F (val : 3 200 F). **Thomas MOREAU, Kerret-en-Commana, 29450 Finistère. Tél. : 96.78.03.67. (ap. 17 h).**

Vds sur NES 4 jx (Bubble Bobble, Megaman, Zelda 1, Castelvania 1) 200 à 250 F. **Lionel FRANC, 29, allée du Clos-Gagneur, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.25.64.**

Vds NES + 2 man. + magazines Club Nintendo, px : 400 F. **Grégory GUILHAUMOND, rue des Petites-Maisons, 37170 Chambray-lès-Tours. Tél. : 47.28.45.85.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx, DD II, BE : 1 600 F. **Jérémie SMATTI, 29, av. Emile-Ripert, 06300 Nice. Tél. : 93.54.23.07.**

Vds NES Advantage : 250 F + nbx jx : Gremlins II, SMB II, Dble Dragon II, Zelda, etc. : 200 F. **Sébastien GUERITEAU, 17, place de Gaulle, 17480 Le Château d'Oléron. Tél. : 46.47.71.00.**

Vds NES + 3 jx(Tic et Tac, Mario 3, Goal= tbe, px : 1 000 F. **Romain BARADEL, 8, résidence de la Gare, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.39.83.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 1 joy + 6 jx (SM 3, Zelda 1, etc.), val : 3 100 F, px : 1 900 F. **Yann HEMMERLING, 4, rue Jacques-Brel, 52120 Châteauvillain. Tél. : 25.32.96.56.**

Vds Bayou Billy, Tortues, Silent Service, Punch-Out, Soletice : 250 F pce. **Fabrice DEBART, 12, ancienne Briqueterie, 27720 Dangu. Tél. : 32.55.19.86.**

Vds NES : 400 F, Faxanadu, Zelda, Goonies 2, Track & Field 2 : 200 F pce. **Sébastien MACIA, 24, rue François-Villon, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.37.37.**

Vds NES + Advantage + pist., px : 500 F + 200 F le jeu. **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds Mario 3, Link + Faxanadu, Tetrie, Daye of

Thunder : 800 F (vte sép. poss.). **Nadir HADI, 32, bd de la Commune de Paris, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.29.94.39.**

Vds lot de 3 jx NES : Robocop + Tortues + ATF : 500 F. **Romain DURIS, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.72.52.**

Vds NES + zapper + Mario 1 + Dunck Hunt + World Cup : 1 000 F, Gameboy + Tetrie + Mario-land : 600 F. **Grégory REY, 31A, rue de la Gare, 67120 Emoisheim-sur-Bruche. Tél. : 88.96.50.29.**

Vds NES + Advantage + 5 jx : 1 800 F. **Thomas CLAUSS, 9, rue de Provence, 67120 Moisheim. Tél. : 88.38.80.69.**

Vds K7 NES, Zelda 2, Wrestelmania, Megaman, Mariuo 1 : 250 F pce ou 800 F le tt. **Rémy ROCHE, rue de la Gare, 74520 Valleiry, Tél. : 50.04.34.40.**

Vds NES + phaser (ss gar.) + 5 jx : SMB 1 & 3 + Duck Hunt + Solstice + Castelvania : 1 300 F maxi. **Ludovic JOUBERT, Les Marchais Timon, 45160 Ardon. Tél. : 38.45.84.49.**

Vds jx NES Gauntiet 2, Kung-Fu, Galaga, Paper-boy : 180 à 280 F. Vds K7 de 190 jx : 2 200 F. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds jxNES : Batman, Megaman I et II, SMB I, II, III, TMHT : 220 F pce, compil de 31 jx et 8 jx : 500 F pce. **Lee SESANNE, 5, av. Théophile-Delorme, 84130 Le Pontet.**

Vds NES + 5 jx + 17 journaux : 1 200 F ou 150 F le jeu(val : 2 200 F). **Sébastien FOUQUET, lot. Lancelot, Les Mesnil-Guillaume, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.65.34.**

Vds NES + 5 jx (SMB II et III, Silent Service, Megaman II et Powerblade) 1 000 F à déb. **Julien GUBIAN, 10, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.16.14.**

Vds NES + zapper + Mario et Duck Hunt : 450 F, jx à 200 F, Advantage : 200 F. **Gérard COUTANT, 26, rue Claude-Tiller, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.85.81. (ap. 20 h).**

Vds NES + 6 jx, px : 1 300 F. **Frédéric BRUCH-HAEUSER, 77, rue du 9e-Zouave, 68140 Munster. Tél. : 89.77.40.08. (ap. 18 h).**

Vds 8 jx : Bionic Commando, TMHT, Robocop, RC Proam, Duck Tales, World Cup, Mario 1, Duck Hunt + 2 access. + mag. : 2 200 F. **Frédéric ORIAU, rue de Campen, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.42.22.**

Vds 3 500 F NES + 18 jx. Ech. ctre MD franç. + 6 jx (Sonic, Street of Rage). **Thierry VIVAIDA. Tél. : (16-1) 43.81.37.18.**

Vds NES + Turtles : 500 F. Vds Mario 3 et Batman : 300 F pce. **Michaël THIEULIN, 12, rue du Chêne-Vert, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.36.23.**

Vds NES + jx (7) : Duck Hunt, Ghouls'n Goblins, Super Mario, etc. **Mathias DIERAUER, 8, av. Beaumarchais, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.12.08.10.**

Vds 6 jx NES :150 F pce, Mario 2, Spyusspy Blob, etc. **Julien PIACENTINO, 7, allée du Plateau-Fleury, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.95.22.**

Vds NES + 1 pist. + 2 man. + 3 jx (Batman) 1 000 F tbe. **Fabian DISCHANT, 59, rue Saint-Hubert, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.85.61.**

Vds Tortues sur NES, tbe : 200 à 300 F à déb. + Sonic sur MD : 300 F, tbe. **Olivier ou Vincent HALLIER, 3, rue de Voivres, 72700 Spay. Tél. : 43.21.96.26.**

Vds NES+ 10 jx : Castelvania 1 et 2, Zelda 2, Tortue, etc., px : 1 300 F. **Cédric PEGUIER,; 65, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.89.41.**

Vds NES + 2 jx (SMB 2 et 3), tbe. : 600 F. **Hervé LEBOUCHER, 406, square du Dragon, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.77.52.33.**

Vds Simpaon 2 US + Batman 2 US + Star Wars + S. Mario 3 + Megaman 3 US + NES F et US : 1 300 F ou 250 F le jeu. **Olivier, 42, av. de Versailles, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.10.93.**

Vds ou éch. sur NES : Simpaon ou Zelda. **Antoine ROSTAING, chemin de Pierrefeu, 26400 Crest. Tél. : 75.76.74.22.**

Vds NES + 9 jx (SMB 3, Duck Tales, Robocop) 2 200 F ou éch. ctre MD franç. + 6 jx (Quackshot, Sonic, Mickey, Robocod...). **Virginie KYPRIOTIS, 19, rue Félicien-David, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.88.21.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx (Dble Dragon 2, Chevalier du Z. etc.), px : 1 200 F. **Frédéric LARGUIER, 651, rue du Contrôle, 34670 Baillargues. Tél. : 67.70.48.73.**

Vds K7 : SMB 3 : 300 F, Zelda, Tetrie, World Cup, Bubop, px : 190 F, Duck Tales : 250 F, Kid Icarue + Tennis : 240 F. **Mathieu GAFFURI, 29, rue Lacepede, 13004 Marseille. Tél. : 91.84.36.71.**

Vds jx NES : 200 F pce + man. Advantage + zapper + 23 jx. **Sylvain LECLERCQ, 7, quai de Bercy, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.96.34.84.**

Vds NES + 3 jx (Tortues, Duck Tales, Super World, Wrestling, px : 900 F. **Cédric LE TOUX, 79, av. des Châtaingniers, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.18.03.**

Vds 9 jx NES : Zelda II, Castelvania, Dble Dragon : 2 700 F ou 330 F pce. **Charles RACCA, Villeneuve d'Uriage, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.05.98.**

Vds 23 jx NES : Zelda 2, Castelvania, World Wrestling, Maniac Mansion, Top Gun) de 190 à 250 F. **Nicolas LACOURTE, 27, bd Beauséjour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.56.71.**

Vds NES + pist. + 2 man. + Mario 1, 3 + Robocop + Dragon Ninja, etc., le tt : 1 000 F. **Frédéric FORT, 2, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.08.98.**

Vds 5 jx NES (Super off Road, Rush'n Attack, SMB 3, Batman, The Simpsons) 1 900 F. **Guillaume LEUCAT, 91, rue Lamarck, 75018 Paris.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 5 jx (Mario, Tennis, TMHT), tbe, px : 690 F. **Yann CHARIER, Résidence Coudamy, esc. E, 87500 Saint-Yrieik. Tél. : 55.75.92.33.**

Vds jx NES (SMB 3 et Tic et Tac) 360 F port compris. **Marie-Morgane VILAUD-SCHNEE, 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15.**

Vds NES + jx Super Spike, Volley Ball + SMB 2, 3 + Goal (6 ans) + Journaux, px : 1 290 F. **Benjamin LEBEGUE, Rayon de Soleil, 1, av. des Avoraux, 69250 Albigny-sur-Saône. Tél. : 72.08.94.99.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx (SMB I et III, Dr. Mario...), val : 2 900 F, px : 1 500 F. **Vincent RUF, 9, allée de la Mare, 91350 Grugny. Tél. : (16-1) 69.45.85.20.**

Vds NES + 18 jx : Super Mario 1, 2 et 3, Zelda 1 et 2, Megaman... poss. vte sép. **Mikaël HUET, 2 bis, rue du Vieil-Orme, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.60.54.**

Vds NES + 8 jx + 2 man. + 1 pist., tbe : 1 500 F, val : 3 500 F. **Philippe SUTERA-SARDO, parc des Vieux-Cyprès, bât. G, 6, rue Ventose, La Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.20.26.**

Vds pist. : 100 F, Mario 1 et Duck Hunt : 190 F, Rygar : 220 F, Solomon Key : 220 F, Mario 2 : 210 F, bon état. **Krystian MICHEL, 1-3, av. jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.27.68.**

Vds NES + phaser + 3 joy + 6 jx (SMB 1, 3, Duck Tales, Castelvania 1 + Duck Hunt) 1 500 F. **Jean-Roch VASSEUR, 4, place Saint-Maurice, 37260 Artannes-sue-Indre. Tél. : 47.26.83.64.**

Vds NES + 2 jx + joy : 700 F. **Vincent DUCAMIN, 12, place Camps, 64260 Louvie Juzon. Tél. : 59.05.81.27.**

Vds NES + 2 jx (Gremlins 2 + Zelda 2) + 3 man. : 1 000 F. **Alexandre RIOU, rte de Saint-Laurent-du-Pape, 07800 nBeauchastel. Tél. : 75.85.12.25.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx (Mario 3, Dble Dragon 2, Simpsons, Tortues, Skate or Die) 1 000 F **David ROUDET, 8, rue Pasteur, 33740 Ares. Tél. : 56.60.36.00.**

Vds NES + pist. + Batman + SM 3 + 1 + Duck Tales, Force, mag. + Tipe, val : 2 200 F, px : 1 350 F, tbe. **Igor HASSELMANN, 16, rue des Boucheries, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.82.49.**

Vds NES tbe + 5 jx (Megaman 2, SMB 3, Ch. du Zod., Duck Tales, TMHT 1) dans Deux-Sèvres, val : 2 120 F, px : 1 200 F. **Alexandre BARATTE, « Les Habités », 79410 Saint-Maxire. Tél. : 49.35.56.11.**

Vds Mario 3 et Megaman 2 sur NES : 250 F pce ou 400 F les 2. **Boris PINEAU, 9, place Saint-Jean, 44430 Le Loroux-Bottereau. Tél. : 40.33.80.52. (ap. 18 h).**

Vds NES + pist. + 7 jx : 1 600 F à déb. **Bruno LAFITTE, 20, rue du Point du Jour, 03100 Montluçon. Tél. : 70.64.77.65.**

Jx NES : Turtles : 200 F, Rad Gravity : 170 F, man. NES tirs : 100 F. **Manuel RODRIGUEZ, 7, allée des Brandons, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.22.**

Vds NES + 4 jx (Kid Icarus, Duck Hunt + Gyromite + Megaman) + Robot + pist. + Joy + 2 man. : 990 F. **Julien LE TIEC, 13, rue Savary, 35500 Vitré. Tél. : 99.74.40.88.**

Vds NES : 500 F + MB 1 + TMHT + 20 jx à 200 F pce : MB 3, Zelda I et II, Megaman 1 et II, etc. **Sylvain BURDIAT, 69, chemin de la Nerthe, 13016 Marseille. Tél. : 91.46.07.36.**

Vds NES + 6 jx + 2 man. (Goal Zapper, SM 3, Tic et Tac, Tennis, World Cup) 950 F. **david THOMAS, 5, rue du Coteau, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.09.45.**

Vds jx NES : Zelda II, Megaman 2, Dble Dragon II, Tortues, Airwolf, tbe de 200 à 250 F. **Nicolas PECHOUX, 1, chemin cité Henri, 17400 Saint-jean-D'angely. Tél. : 46.32.46.85.**

Vds sur NES jx Rad Racer et Top Gun : 200 F pce. **Blaise DE SAINT-MAURICE, 38, bd du Roi, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.21.44. (ap. 7 h 45).**

Vds NES + 3 jx (SMB 1, 2, 3, Zelda 1 et 2...), tbe. **Dominique GARNIER, 1, rue des Meuniers, 60440 Chèvreville. Tél. : 44.88.07.59.**

Vds jx neufs NES : Ghoet Busters 2, Tic et Tac : 440 F pce. **Benoît DUGRAIS, 53, rue de la Ferté-Macé, 61150 Rânes. Tél. : 33.39.74.88.**

Vds jx sur NES : 50 à 250 F. **Sébastien LAURET, 49, rue Marcel-Bourdarias, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.76.04.04.**

Vds 8 jx : Chipn'Dale, Les Ch. du Zodiaque, Ghost Gobline, Dble Dragon II, Faxanadu : 1 300 F à déb. **Christophe DELPECH, 4, rue d'Artois, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.44.94.**

Vds NES + zapper + 8 jx : SMB 1 + Gremlins 2 + Zelda 2, etc. : 2 000 F (val : 3 860 F). **Thomas MINICONI, 14, rue d'Angleterre, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.68.79.**

Vds jx Lowgman, Wizards & Warriors, Rad Gravity, Turfies 1, Faxanadu, Rygar, etc. : 200 à 250 F. **Joël VOLPI, 1, rue Conio, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.26.45.**

Vds NES + 9 jx + 2 man. + pist., tbe (Punch-Out, Duck Tates, Turtle, Simpsons...), px : 1 500 F, val : 3 500 F. **Fabrice MUSCAT, parc des Vieux Cyprès, bât. G, 6, rue Ventose, La Rose, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.20.26.**

Vds NES + 4 jx (Bionic, Commando, Mario Bros 1, Tortues, Duck Hunt + 2 man. + pist. : 1 000 F à déb. **Stéphane ALONSO, 47, rue Hoche, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.05.03.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 7 jx et revues : 1 300 F. **Jérôme LECLAINCHE, 18, rue Parmentier, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.82.93. (entre 13 et 17 h).**

Vds NES + Dble Dragon 2, Wreetle Manla, Captain Skyhawk, tbe. : 1 400 F. **daniel DIAS, 15 bis, av. de l'Abbaye, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.23.85.**

Vds NES + 12 jx + man. sans fils (SMB 1 et SMB 2, etc.), val : 5 670 F, px : 3 500 F. **Adrien COLLAZO, 8, rue Ravignan, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.67.**

Vds NES : 300 F + Mario 3 : 250 F, Duck Tales : 200 F, Fester Queet : 200 F. **Jérôme BOUSQUET; 2 bis, rue de la Tible, 34500 Béziers. Tél. : 67.28.36.00.**

Vds 9 jx MD : 150 à 300 F ou éch. 2 jx MD ctre 1 jeu SFC ou le tt ctre SFC + 1 jeu. **Yann VIANO, Le Lauriane 961, ch. des Combes, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.28.36.**

Vds NES + 2 man. + 2 jx (Nintendo ou World Cup, Bubble Bobble) 750 F, tbe. **Benjamin VILAINE, 70, rue du Docteur-Canteau, 85100 Les Sables d'Olonnes. Tél. : 51.32.11.77.**

Vds NES + 11 jx NES Advantages : 2 700 F + jx Gameboy : 100 F. **Alexandre CHAPEAU, 57, bd du Cdt-Charcot, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.47.61.26.**

Vds NES + pist. + SMB + Duck Hunt + 1 jeu 'Chip'n'Dale, Bayou Billy, Megaman 2), px à déb. **Mickaël GUESNET, « Le Bourg », 50750 Saint-Ebremond-de-Bonfosse. Tél. : 33.57.55.44.**

Vds NES + 5 jx (SMB 1, 2 Zelda 1, 2, Rush'n Attack), tbe, val : 2 500 F, px : 800 F. **Laurent MARCENAC, 7, bd Frédéric-Mistral, résidence Anatole-France, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.19.95.**

Vds NES + 12 jx + zapper (Solstice, Zelda 2, Megaman 2...) 2 800 F. **Basil BURLUMI, 5, rue Soleil-Levant, 11800 Trebes. Tél. : 68.78.72.60.**

Vds jx NES : Bayou-Billy, Black Manta, Gun Smoke, Castelvania : 250 F pce. **Grégory PINSON, 2, impasse Eugène-Loup, entrée 007B, appt. 039, 12000 Rodez. Tél. : 65.68.22.38.**

Super NES-pas. Le Fanzine des possédés de la SFC ctre 10 F. **Stéphane PILET, 4, square Jules-Vedrines, 78190 Trappes.**

Vds NES + 6 jx (SMB 2, 3, Megaman 2...) 1 300 F à déb., tbe (val : 2 695 F). **Cédric DUPET, 64/34, rue Carpeaux, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.61.08.**

Vds jx NES : SMB 2, Silent Service, Rad Racer, Cobra, Triangle, val : 1 450 F, px : 1 000 F. **Benoît DUPUICH, 13, rue Saint-Alban, 59130 Lambersart. Tél. : 20.63.25.74.**

Vds NES + Mario 3 + 1 + Tortues, ss gar., val : 1 460 F; px : 960 F. **Cyril HENRY, 58, rue de Boulainvilliers, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.25.03.20.**

Vds NES : Zelda 2, Tetrie, Tortues, Black Manta, Top Gun...(de 150 à 250 F). **Johan LE BIHAN, Kerilly, 29260 Saint-Frégant. Tél. : 98.83.34.10. (le soir).**

Vds jx NES (Batman, Link 2, MM 2, Mario 1, 2, 3..., etc) 150 à 300 F ou éch. ctre jx GB ou S. NES. **Charles TARRIERE, BP 28, 22950 Tregueux. Tél. : 96.71.26.66. (ap. 18 h).**

Vds NES + zapper + 2 man. + NES Advantage + Castelvania + Top Gun (ou Fester-Quest) 700 F. **Gérald REGIMBAUD, 10, rue Guillaume-Amarell, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.66.14.**

Vds NES + 9 jx : SM 1 + SM 3 + Zelda 1, 2 etc. **Julien TAILLANDIER, av. de l'Abbaye, 11150 Caunes-Minervois. Tél. : 68.78.06.62. (ap. 19 h).**

Vds NES + zapper + 2 man. + 5 jx (SMB 1, Rad Gravity, Batman, Turtles, Dunck Hunt) 990 F. **Christophe ARNAUD, 9, rue Jules-Vedrines, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.79.67.**

Vds NES + 4 jx (SM I, Tortues, DD II, Zelda) 600 F. **Jean-Alexandre SCHACH, 23, rue Louis-Saillant, 91290 La Norville-Arpajon. Tél. : (16-1) 60.83.13.48.**

Vds NES + 7 jx (Kung-Fu, Zelda, Metroid, Volley Ball, Slalom, Donnay Kong, Cluclu Land) 1 500 F. **Yann CLOCET, 14, rue Voltaire, 45600 Sully-sur-Loire. Tél. : 38.36.57.12.**

Vds jx NES : 200 F pce : Goal, Tortues, Duck Tales, Dragon Ball, Shadow Gale. **Sébastien DE VOS, 16, rue Marcel-Dassault, 60480 Muidorge. Tél. : 44.81.77.41.**

Vds NES + 2 man. + 4 jx : SMB 1, Turtles, Simpsons, Simon's Queet : 800 F. **Stéphane FOUCAULT, 7, rue Jean-Veber, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.38.20.**

Vds NES + 5 jx + 2 man. + pist. : Batman, Mario I, Fester Quest, Duck Hunt, Boyand Thisis Blof : 1 500 F à déb. **Nicolas BISCAINO, 8-20, allée du Commerce, Les Grands-Champs, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.50.65 ou 54.22.33.94.**

Cher. jx NES : 100 F ou vds NES + 2 man. + 2 jx (Star Wars, World Cup) 700 F. **Sébastien PAVIOT, 17, bd Balzac, 35160 Montfort.**

Vds NES + 3 jx (SMB 1 et 2) + zapper, val : 2 200 F, px : 1 650 F. **Sébastien OUCHET, 31, rue de Flandres, 41000 Blois.**

Vds NES + 8 jx + pist. (neuf) SMB 3 et 1, Blades of Steel, Z. 2, Gremlins 2), etc. : 1 400 F. **Vincent BOUVIER, 2, rue du Bois Gentil, 74600 Seynod. Tél. : 50.52.12.51.**

MEGADRIVE

Vds MD + 3 jx (jap) + Arcade Power Stick 1 500 F. poss. vre sép. **Stéphane THALLINGER, 30, rue Jules-Fossier, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.59.29.**

Vds 26 jx MD de 200 à 350 F. MD + 2 jx : 1 000 F tbe. **Sidi HADDAR, 5, rue de Champagne, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.62.93.**

Vds jx MD : Centurion, J. Madden 91, Road Rash : 750 F. Vte sép. poss. **Jérôme ESTEVE, 14, rue Gonod, résidence des Puys, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.93.48.12.**

Vds MD ss gar. + 2 jx + 2 man. : 1 290 F. **Laurent HERBERT, lotissement Les Moutiers, Chanu, 61800 Tinchebray. Tél. : 33.66.88.62.**

Vds MD + 1 jeu : 80 F. **Jean-Philippe BARBE, 154, rue Commandant Charcot, 69005 Lyon.**

Vds Mickey ou éch. ctre Quackshot ou TF 3 ou Robocod, Mercs. Vds Sonic 220. **Alexandre PETROW, rue de la Tour, 38930 Clelles. Tél. : 76.34.46.01.**

Vds (MD) + Spiderman + Wonder Boy III + adapt. 8/16 bits + pist. + 3 jx : 1 800 F. **Yohann BRETON, 31, route de Surfonds, 72250 Challes. Tél. : 43.75.94.52.**

Vds MD peu servi + 3 jx : 1 800 F. **denis CUVILLIER, 177, résidence Erables, 60400 Noyon. Tél. : 44.44.33.29.**

Vds MD + 3 jx + 2 man. tbe : 1 290 F. Vds jx : 200 F pce. **Yohann LEMIRE, 45, HLM Bourbonnais, rue Kellermann, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.27.18.**

Vds MD + 7 jx (Sonic Streets of Rage) + Joys au Tofire + man. + adapt. CJ : 3 000 F. **Loïc CHARPENTIER, 3, rue Auguste-Renoir, 54420 Saulxures-lès-Nancy. Tél. : 83.21.75.85.**

Vds MD (franç.) (Sonic, Alt. Beast) + 2 jx : 950 F. S. Dancer, Eswat, B. Sqadron : 200 F. **Franck BEAUMONT, 5A, rue de l'Abreuvoir, 59111 Mordain. Tél. : 27.27.72.02.**

Vds MD (franç.) + 4 jx + 2 man. tbe, ss gar. : 1 600 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu ou Neo-Geo ss jx. **Raoul PROENCA, 1, rue de Cologne, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.15.48.**

Vds sur MD Budokan : 250 F, Maly 90 : 200 F, Amstrad CPC 6128 coul. + bureaux : 2 500 F. **Sébastien DARGENT, 2, rue des Acacias, La Vallée Fleurie, 28260 Rouvrée. Tél. : 37.51.28.74.**

Vds MD franç. + 2 joy pads : 700 F., adapt. M9 : 300 F nbx jx : 250 F. **Pierrick CASALI. 133, rue Les Mas du Pouverel, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.05.36.**

Vds MD + Spider + W. Boy + Power Base + pist. + 3 jx Master ss gar. : 1 800 F. Vte sép. poss. **Yohann BRETON, 31, route de Surfonde, 72250 Challes. Tél. : 43.75.94.52.**

Vds MD + Pro 1 + 1 jeu (Sonic, Monaco GP, Moo,walker, Aleste, Street of etc.), val : 6 240 F, px : 3 000 F. **Mickaël ALLOUCHE, 50, av. Paul-Vaillant-Couturier, 91390 Morsang. Tél. : (16-1) 69.04.42.41.**

MD + 5 jx + Master System + 11 jx : 3 000 F, tbe. **Teo BAMEZON, 145, rue de Paris, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 49.77.69.37.**

Vds MD jap. + 2 man. (1 Pro 2) + transfo. + 7 jx (Q. Shot, R. Shinobi) tbe : 2 800 F. **Pierre SANTAMARIA, 54, rue de Madrid, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.72.58.**

Vds MD + Sonic + Might and Magic (Action) : 1 400 F à déb. **Jérôme LONGIN, 2, rue du Dauphiné, 21110 Genlis. Tél. : 80.37.82.32. (ap. 18 h).**

Vds MD jap. + 2 man. (Pro 2) + Sonic + Streets of Rage + adapt. **David ZAOUI, 36, bd Anatoile-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.61.21. (ap. 18 h).**

Vds MD ss gar. + Sonic + Allen Stonn + F1 Circus. Px : 1 600 F. **Marc VAN DE LOO, 213, rue de Versailles, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.90.54.**

Vds MD + 3 jx : 1 000 F. **Alexandre LAFLECHE, 11, rue Ancelle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.51.08.**

Vds + D + 2 man. + 3 jx : 950 F. Vds Gameboy + tetris, Mario Land : 350 F. **J.-François LAMURE, 296, rue des Renardières, 78670 Villenne-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.39.88.**

Vds MD + Sonic, Quasckshot, Street of Rage, Moonwalker. 1 600 F ss gar. **Michel DIOP, 6, rue de la Haute-Futaies, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.23.88.**

Ech. vds sur MD : Quackshot et Gynoug. **Matthieu FREBAULT, 9, av. des Cèdres, 35540, Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.41.73.07. (soir).**

Vds jx MD : Out Run : 190 F, F22, Intercep : 290 F, 688 Sub Attack : 280 F, S. Monaco GP. **Régis FAVAREL, Le Fraysse-Base, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50.**

jx MD : 300 F à déb. jx Gameboy : 200 F ou éch. jx ctre S. Famicom. **Stève COUHAULT, 88, rue jean-Cocteau, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.69.87.**

Vds MD franç. + 10 jx (Immortal, Californi Games, Monaco GP, S. Spiderman, etc. : 3 000 F à déb. **Samuel LEBRUN, 13, rue de la mairie, 80970 Sally-Flibeaucourt. Tél. : 22.28.34.42.**

Vds MD + Robocod (ss gar.) 1 250 F. **Frédéric CLIQUENNOIS, 8 bis, rue Raymond-Poincaré, 59136 Warin. Tél. : 20.58.49.67.**

Vds MD jap. + é man. Power Stick Arc. + 11 jx, px à déb. **Morgan SHIRLEY, 77, rue J.-P.-Timbaud, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.88.74 ou 42.46.51.10.**

Vds MD jap. Comp. franç. + 1jxpad + 3 jx Sonic, Mickey. **Arnaud LUSSIEZ, 16, av. Maison-Dieu, 79200 Parthenay. Tél. : 49.95.18.62.**

Vds MD franç. + 2 joys (lturdo) + 5 jx Sonic, Fantasia,n Wonder Boy 3, Patal Rewing... **Virgil CHARPENTIER, L'heraudière, 86000 Chalandray. Tél. : 49.60.17.96.**

petites annonces

Ech., ach., vds jx MD, GO, jx, cher. neo-Geo ou Super Famicom. **Francis DELTOMBE, 21, A.-de-Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.**

Vds MD + 7 jx (Fantasia + Quachshot) 1 700 F. **Guillaume REMALHA, 24, quai jacques-papin, 77440 Mary-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.01.89.50. (ap. 18 h).**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Donald...) val : 2 966 F, px : 1 900 F ou éch. ctre Super Nintendo + 3 ou 4 jx. **Cédric LE FLOCH, 8, rue Cours Toujours, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.66.15.**

Vds MD + 5 jx game adapt. + 3 joys (pro 1) ss gar., tbe, px : 2 000 F. **Franck THERET, 10, cigogne, 41370 marche-Noir. Tél. : 54.72.39.42.**

Vds jx MD 180 à 300 F : Mickey, Galares, Gynoug, Sh. Dancer ou éch. Gameboy + 2 jx. **Vincent BONHOMME, La Gandonneraie, 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds MD + 2 jx : 1 200 F ou + 6 jx : 2 000 F (val : 3 800 F). **Loris MARCHINI, 166, av. Georges-Leygues, Le Paradou, 83100 Toulon. Tél. : 94.20.44.44.**

Vds MD franç. neuve ss gar. + 1 jeu, + 1 man. + 1 joy. Pro : 1 000 F + 1 cadeau Vidéo. **Patrick SARRITZU, 9b, rue Gounoe, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.18.32.**

Vds MD + 2 man. + jx (Sonic, Mickey, Joejam and Earl) 1 700 F. **Yann CELLI, 64, route du Coin, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.87.84.**

Vds MD (ss gar.) + 4 jx + 2 man. Pro 1 et 2. px : 2 700 F. **Mickaël NACACWE, 84 bis, rue A. Briand, 93220 gagny. Tél. : (16-1) 43.81.27.19.**

Vds MD (ss gar. + 2 man. + Joy Madden 92 : 1 100 F. **Vincent LHEUR, 19 bis, av. A.-briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.40.71.**

Vds MD franç. + adapt. + 2 man. + 5 jx (Donald, Alien Storm, Valie III...) le tt : 2 000 F. **Nicolas JONDET, 68, rue Pemety, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.03.32.**

Vds MD franç. + 2 joys + Arc. Pow. Joy. + 7 jx (Mickey, Strider, Mario...) à déb. **Yannick SALUS, 46, rue de la Thibaudière, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.79.50.**

Vds jx MD (Forgotten Worlds, Buan.ing Force, World Cup, Patriley) 200 F pce. **Nicolas DEKYNDT, 23, rue Philippe-Schodduyn, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.63.78.82.**

Vds MD + 2 jx + 2 man.. Px : 1 200 F ou éch. ctre Neo-Geo. **Mathieu PALLET, 18, rue Ambroise-Croizat, 02300 Ognes.**

MD + 2 man. + Mickey + Fantasia + Streets + Ea Hockey + Madden 92 + Quack : 2 300 F. **Daniel BOUCHER, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 45.09.36.10. (ap. 18 h 30).**

Vds MD jap. + 2 man. + 14 jx Rolling Thunder 2, Mickey... Px : 3 500 F à déb. **Fabien LECOMTE, 101 bis, rue de Paris, 91570 Bièvres. Tél. : (16-1) 60.19.09.88.**

Vds MD + 4 jx Sonic, James Pows 2, etc. (janv. 92) 1 800 F. **Jérôme DAUBIE, 12, rue Notre-Dame, 64800 Nay. Tél. : 59.61.17.67.**

Vds MD jap. + 2 joys + 5 jx (Sonic) 1 200 F. Vds Nec + 2 joys + 3 jx. **Jérôme MARTIN, 2, Hameau des Mésanges,42340 Veauche. Tél. : 77.54.79.56.**

Vds jx MD Sonic : 300 F, Mickey : 300 F, Rev. Shinobi : 250 F, rech. Super Nes px intér. **Sylvain WISTUBA, 42, rue Marcelline, 38800 Pont-de-Claix. Tél. : 76.98.37.10.**

Vds MD jap. tt écrans 50 et 60 Hz + 2 joys + 12 jx : Streets of Rage, Sonic, Mickey... tbe : 3 500 F. **Fabien MICHEL, 427, cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.47.08.**

Vds jx MD franç. Decap' attack, Rolling-Thunder 2, 2 Crude Dudes, Allaia-Dragon. Vds MD. **Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds MD jap + 2 pads + 2 jx : 700 F ou + 6 jx : 1 400 F (Sonic, Centurion, Strider, etc.). **Nam NAMMAKHOT, 38 bis, rue Gagnée, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.59.40.**

Vds jx MD : 250 F pce, Street of Rage, Mickey. **Matthieu BILLE, 19, résidence Robespierre, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.27.36.**

Vds jx MD : Toe Jamand Earl : 280 F, Dahno : 250 F, Valla 3 : 250 F, Wreele War : 250 F, éch. jx (Nancy). **Jérôme KLEIN, 7, allée du Mont-Cenis, 54280 Serichamps. Tél. : 83.33.10.44.**

Vds MD jap + Mickey : 1 000 F. **Alix NORMANDIN, 16, rue Alphonse-Karr; 06600 Nice. Tél. : 93.88.06.46.**

Vds Aferest Best : 150 F, JB Boxing : 300 F, Dick Tracy : 350 F, Streets of Rage : 300 F, tbe. **Vincent COUCAUD, 35, rue Nationale, 95000 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.43.14.71.**

Vds MD franç. + 6 jx : 2 000 F ou éch. ctre S. Nes ou MD + 1 jeu : 700 F. Vds Alt. Beast, A. Kidd, Moonw., Mickey, etc. : 200 F pce. **Florian MANSUY, 8, av. Robert-Schuman, 57190 Florange. Tél. : 82.58.68.95.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Valie III, Two Crudedudee) tbe, déc. 91. Px : 1 200 F (avec 2 pads). **Pierre-Jean MEYER, 72, rue du 13e Deligne, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.49.08.**

Vds MD neuve ss gar. + 4 jx + man. + Sonic, Fantasia : 1 000 F. **Emmanuel TERMINIELLO, 11, bd Font, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.68.41.58.**

Vds MD + 6 jx (Mickey, Fantasia...) + 2 man. le tt : 2 000 F ou + moni. coul. : 2 700 F. **Stanislas DUPREY, 7, rue Maurepas, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.32.06.**

Vds MD ss gar., tbe + 1 man. + 6 jx (Donald, Helfire, Robocod) 1 600 F. **Fabien BRUNEAU, 4, route de Guerry, 18000 Bourges. Tél. : 48.27.42.30.**

Vds MD Sonic, Tetrie, Darius 1, 1 joy : 1 000 F. **Simon. Tél. : (16-1) 43.33.31.31.**

Vds MD + 1 jeu (Streets of Rage) 1 700 F. **Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).**

Vds MD jap + man. + 4 jx + Master Converteru : 950 F, bon état ou éch. ctre portables. **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds MD + Sonic + Altered Beast + F22 Interceptor + Cybeball, le tt : 1 800 F à déb. **Xavier CESSAC, 25 bis, rue des Cerisiers, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.53.53. (ap. 18 h).**

Vds jx MD, px bas (Centurion, James Pond...). **Julien CHIAVASSA, 18, rue Clairbois, 78810 Feucherolles. Tél. : (16-1) 30.54.32.38.**

Vds MD + 6 jx : 2 200 F port compris. **François DEPORTERE, 23, résidence Les Rosiers, 62610 Brèmes-les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.**

Ech. MD franç. ctre Neo-Geo + 1 man., 1 jeu (Magician Lord). Ech. Forgotten World, Super Thunder. **Matthieu BURGUIERE, 14, venelle Alfred-de-Vigny, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.91.04. (ap. 19 h).**

Vds MD (franç.) + 2 man. (1 Pro 1) + adapt. J. + 9 jx (PS 2, Sword Var, Starflight, Might 2 Magic, Centurion) 4 000 F. **Charles LABONNELIE, appt. 49, square de la Mare Gaudry, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.39.66.**

Vds MD jap. + man. + 5 jx (Sonic) 2 000 F. **Fabien LEBEL, 12, rue Charles-Baudelaire, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.45.16.48.**

Vds MD + 2 joys + 5 jx (Ea Hockey, Merc, Tecmo, World Cup...) adapt. jap : 2 200 F. **Shon COGO, 25, av. des Hespérides. Tél. : 93.43.07.54.**

Vds ou éch. jx MD. Vds Altered Beast : 100 F. **Matthieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Vds K7 MD franç. Spiderman : 250 F, Shadow Dancer : 250 F, Kid Cameleon : 280 F. **Fabien COGNEE, 38, av. J.-de-Vierelle, La Milhière 2, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94.34.79.46. (ap. 19 h).**

Vds jx MD : 250 F à 300 F, Streets of Rage, Thunder Force 3, Out Run, Strider, etc. **Jean-Claude SINGA, 22, rue du Cher, appt. 1252 31100 Toulouse. Tél. : 61.76.18.83.**

Vds MD jap + Strider + Valie 2 + A. Beast + Thunder F. 2 + 2 joys pads + Moonwalker + Transfo : 1 300 F. **Benoît CARPENTIER, 4, rue Peclet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.23.84.**

Vds MD jap + Jorspad + 2 jx (GP Monaco, Alien Storm) 800 F. **Alexandre HUYNH? 16, rue Broussaie, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.**

Vds MD jap. + 2 joypad + 4 jx : Sonic, Sword of Vermillion, Battle Squadron : 2 000 F (port comp.). **Fabrice GOMEZ, 38, rue Emile-Zola, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.46.00.**

Vds MD + 6 jx (Quackshot, Ea Hockey) + man. : 2 000 F ss gar. **Sébastien MENENDEZ, 15, rue Gutenberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.45.27.**

Vds MD jap + man. + adapt. + Quackshot ou Lakers ou Moonwalker : 1 200 F ou éch. ctre Super Nes. **Mickaël DAUPHINOT, 7, place Louis-Jouvet, 77185 Lognès. Tél. : (16-1) 60.06.69.73.**

Vds MD franç. + 6 jx (Revenge of Shinobi, Quackshot, etc.) 1 400 F. **Julien HOUET, 36, av. John-Kennedy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.43.26.**

Vds MD jap + 1 man. : 700 F. **Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.**

Vds jx sur MD et master System (Shadow Dancer), vds Volant Sega. **Catherine RAOUX, 11, rue Dailly, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.34.92.**

Vds MD jap + man. + Sonic + 1 jeu surprise, tbe, ss gar. **Pino FALLETI, 501, rue de Lannoy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.88.54. (ap. 17 h).**

Vds jx MD Sonic : 300 F, Faerytale Adventure : 200 F. **Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.**

Vds jx MS Dragon, Keinselden Zillon 2 et 2, Shinobi 1 et 2, et 5 autres de 50 à 200 F. **Frédéric GABILLET, impasse des Varennes, 42840 Montagny. Tél. : 77.66.11.20.**

Vds jx MD Thunder Force 3, F22, Streets of Rage, Super Shinobi : 300 F pce, 500 F les 2. **Matthieu LEA, Kerluandre, 29300 Quimperie. Tél. : 98.96.08.94.**

Vds MD franç. + 4 jx + adapt. jap ss gar. : 1 800 F. **Stéphane VIGNANE, 5, résidence gallieni, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.13.31.85.**

Vds MD jap + 5 jx (Mickey, Streets of Rage) + 2 man., tbe : 2 100 F. **Pierre FEUILLARADE, 83, bd du Redon, B7, 19e étage, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.67.54.**

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. + ss gar. : 1 400 F. **Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 marseille. Tél. : 91.50.37.74.**

Vds jx MD : Robocod, Sonic Fantasia, World Cup 90, Artlive, Decap'attack, faire offre. **Romain VICTORIA, 16, chemin de l'Amandier, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.54.22.**

Vds MD + 2 joys + adapt. MS + california + vds jx MD, bon px. **Sylvia PROMO, 341, route de l'Europe, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.83.20.**

Vds jx Nec : PC K., Vig., FM ten + jx MD (jap) + Str. of Rage, F. Blow, Batman, Lakers... ou éch. ctre jx SFC. **Edouard FARTHISKY, Paris. Tél. : (16-1) 43.26.71.54. (de 17 h à 18 h).**

Ech. Altered Beast ctre Tecno Cup, Mickey, Toli, Ea Hockey, Alex Kidd, Spiderman. **Stéphane HURAS, 1, rue Louis-Bouillard, 14420 Potigny. Tél. : 31.40.15.92.**

Vds jx MD, F 1 Curcus, Shining in the darckese, Joy Madden 91, Sonic, Quackshot : 300 F. **Frantz HIRSCH, 10, rue Auguste-Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.92.04.**

Vds MD franç. + 2 man. + 10 jx (Ea Hockey, Desert Strike, Kid Chameleon, G. Axe 2...) 2 800 F. **Olivier THOMAS, 4, rue Paul-Cézanne, 35760 Saint-Grégoire. Tél. : 99.23.14.01. (hors repas).**

Vds sur MD jap DJ. Boy, Megacal Boy : 190 F pce, Shadow Dancer : 250 F. **manuel DUCROCQ, 6, rue J.B.-Macaux, 62380 Lumbres. Tél. : 21.39.95.70.**

Ach. jx MD : Thunder Force 3, Lakers, vds Celtics : 200 à 250 F, vds Lynx + 2 jx. **Fabien PERRET, 10, route d'Yvette, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.01.01.**

Vds MD jap + 6 jx + 2 man. : 2 000 F ou éch. ctre S. Famicom jap + 1 jeu mini. **Yvon RINIE, 24, rue François-Mauriac, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.62.10.22.**

Vds MD franç. + 4 jx Mercs, Mickey, Batman, Moonwalker : 1 600 F. **Boubakari OUEDRAGGOO, 8, rue de Prague, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.56.04.**

Vds MD + 4 jx + 2 man. : 1 500 F à déb. **Hensley BADOL, 57A, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.82.41.**

Vds MD + 3 jx (Fantasia, Decap'attack, Spiderman) 1 350 F à déb. **Bertil ATHLAN, 48, allée des Ailles, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.09.75. (ap. 17 h).**

Vds MD franç. + 4 jx (Quackshot, Strider...) + adapt. jap + man. : 1 590 F. **Benoît VIET, 91, route nationale, 28210 Chaudon. Tél. : 37.82.31.23. (ap. 17 h 30).**

Ech. jx MD franç. Centurion ctre Joy Madden 92 et Decap'attack ctre Désert Strike, éch. autres. **Guilhem BASCLE, av. du Lac, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.28.47.**

Vds jx sur ttes les consoles. Ach. jx sur MD et Neo-Geo. Ach. Mega CD. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (h.r.).**

Vds MD + 11 jx (Streets of Rage...) 1 700 F. **Thomas GUIDONI, 25, av. de Maurin, 34000 Montpellier. Tél. : 67.58.54.74. (soir).**

Vds MD jap + 11 jx + 2 man. Power Stick Arcade, px : 3 500 F. **Morgan SHIRLEY, 77, rue J.P.-Timbaud, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.88.74 ou 42.46.51.10.**

Vds MD + 2 man. + 4 jx (NHL, Hockey, Wonder 5, Gold en Axe, Street of) 2 000 F **Ludovic, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.63.22.**

Vds jx MD Altered Beast : 150 F et Fire Shark : 280 F, Avion ou les 2 : 400 F. **hervé HENG, 6, rue de la Résidence, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.68.58.**

Vds jx MD px intér. (Joy Madden 92, Fantasia, PS 3). **Thomas GRELLIER, 48, av. Léon-Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.47.005.98. (W.E.).**

Vds MD franç. + 5 jx + 2 man. + adapt. jx jap : 2 000 F. **Julien THYSSEN, La Jambe de Fer, 13590 Le Cannet-Meyreuil. Tél. : 42.58.06.87.**

Vds sur MD ou éch. Mickey : 250 F, F22 Interceptor : 300 F, Shadow Dancer (jap) : 250 F. Rech. Gynoug, Desert Strike et Seha Cheses (sur MS). **Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.**

Vds MD + 2 man. + Golden Axe 2, Ea Hockey, Streets of Rage : 1 800 F. **Sébastien SCHOPPNER, 1, rue Alexis-Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 1 000 F à déb. Vds Master + 10 jx. **Eric BARILLET, La Roseraie, 17, rue gabriel-Péri, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.**

Vds jx MD : Moonwalker, Decap'attack, Last-Battie : 600 F ou 250 F pce. **Diego PEREZ, 6, allée des Soupirs, appt. 57, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.48.17.**

Vds MD franç. + 1 man. + 8 jx (Spiderman, Moonwalker) 2 700 F. **Brigitte POLITANO, lotissement Notre-Dame, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.78.61.**

Vds MD + Sonic, Altered B. Joy Madden 92 ss gar. (Noël) : 1 450 F + Pro. 2. **Benjamin DARGELOS, impasse de Montclair, 24660 Coulounieix-Chamiers. Tél. : 53.53.23.10.**

Vds MD franç. + 3 jx + 2 man. + adapt. ss gar. : 1 400 F. **Guillaume FOLIN, bd de la Glacière, 13004 Marseille. Tél. : 91.50.37.74.**

Vds MD franç. ss gar. + 2 man. + adapt. Master System + jx Golden Axe I et II, M. GP : 1 900 F. **Damien MARTEL, 13, rue Malherbes, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.59.83.**

Vds MD + 10 jx (TDF 3, Helifirm Mouse, etc.) 2 200 F. **Kamel BENAHMED, 92, bd Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.08.68.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx, px : 2 200 F. **Christian SAINTY, citée des Sept-Fontaines, bât. J; , n° 18, 71700 Tournus. Tél. : 85.32.50.19.**

Vds MD + 2 man. + 3 jx (Merc, Road Rash, Ghouls'n Ghost) 1 300 F. **Nicolas MIANNAY, 10, rue Armand-Brette, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.57.06.**

Vds MD + jx Eswat et Golden Axe, px : 1 100 F à déb. ss gar. **Stève TURGEMAN, 15, rue Patrice de la Tour du Pin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.86.15.**

Vds jx Sonic, Battle Squadron, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghost : 250 F, Mercs, Immortal : 320 F. **Hugues GOCHARD, 9, rue d'Euskirchen, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.32.74.**

Vds jx MD Zoom, Columns, Pacmania, Moonwalker, Dick Tracy, Star Flight, Populous, etc. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds MD jap + 4 jx + 1 joys Atofire. **Thibaut WARE, 53, rue de Babylone, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.68.96.**

Vds 2 jx (Shadow Dancer et Buster Douglas) 1 500 F à déb. **Laurent MAUBERT, 26, allée Georges-Bizet, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.27.08.59.**

Vds MD franç. + man. + Sonic + S; Monaco GP ss gar. Px : 1 300 F. **Mickaël QUEMENER, 33, rue de la Tour, 22190 Plérin. Tél. : 96.33.05.58.**

Cause dble emploi, ss gar. et dans son emballage Mega CD : 2 850 F. **Christian SEGUY, 66, rue Singer, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.09.35.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Donald) ss gar., tbe : 1 500 F. **Loïc BRASQUER, 45, bd Bourjalliat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.**

Budokan, M. Rés. : 250 F, Bonanza, M. Boy : 220 F, W. Boy 3, C. Down : 200 F, A. Beast : 100 F. **david MARGERIN, 24, résidence La Faussette, 77470 Trilport. Tél. : (16-1) 64.33.30.37.**

Vds MD + 9 jx : Sonic, Mickey, Monaco, Stree of Rage, tbe : 2 000 F. **Frédéric MAILLEBUAU, rue du Jura, La Chataigneraie, 91940 Les U Tél. : (16-1) 69.28.14.75.**

Vds MD + 2 man. + 6 jx (Sonic, S. of Ra Mickey, etc.) 2 000 F. **Baptiste TURCO, 8, rue Bois-Caille, 91330 Yerres. Tél. : (16-69.48.65.51.**

MD + 6 jx (Sonic, Mickey...) jx Master avec ada **Antoine CARDE, 1, place du 14-Juillet, 072 Aubenas. Tél. : 75.93.78.46.**

Vds MD + 2 man. + 1 jeu : 700 F + jx : 10 pce. **david NJITOCK, 55, bd Michelet, 931 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.70.89.**

Vds MD franç. + 2 man. + 2 jx, px : 1 500 **Vincent GRANIER, Chemin du Cros-le-Go guet, 11160 Caunes-Minervois. Té 68.78.00.82. (ap. 18 h 15).**

Vds MD + 7 jx (Super Monaco GP, F22, Sor Mickey, Quackshot, etc) px : 2 000 F. **Vinc MEOC, 16, le Clos, 91370 Verrières-le-Buiss Tél. : (16-1) 69.20.72.99.**

Vds MD + 8 jx (Mickey, Shadow Dancer, SM. etc.) px : 2 300 F à déb. (val : 6 000 F). **Sa AITMESGHAT, 5, rue Robert-Schuman, 92 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.37.43.**

Vds MD + 2 jx + 2 pads + Converteur MS-MD 1 jeu MS : 1 200 F. **Jérôme Vauges, 41, Lénine, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Té 47.44.12.48.**

Vds MD franç. + Robocod, King's of Bour 800 F. **Patrice BLONDEL, 19, av. Victoire-He tault, 92700 Colombes. Tél. : (16-47.85.08.57. (ap. 18 h).**

Vds MD Fr. ss. gar. + Thunder D.3 + Djboy Strider + adapt. cart. jap. TBE : 850 F. **Guillau LE HIR, 13 bis, rue des Touzouze, 94240 L.-H Les Roses. Tél. : (16-1) 47.40.31.20.**

Vds MD (Jan. 92) + Sonic : 1 000 F. **Thie GARACHON, 37, rue des Acacias, 63360 Sa Beauzire. Tél. : 73.33.92.32.**

Vds Shadow Dancer, Alex Kiddt : 150 et Son 200 F. **Thierry LOCK-KANG chez Tam Sone Y 12, bd Massèna, 75013 Paris. Tél. : (16 45.86.46.68.**

Vds MD Fr. + 7 jx (Sonic, Ps 3...), 2 man. ss g ou éch. ctre Néo-Géo. Rég. Paris. **Julien TH CHAUD, 4, rue des Larris, 77470 Trilport. Té -16-1) 64.33.06.27.**

Vds jx MD Aleste Helfire Out Run, Elem, Mas 200 F pce. Golf : 250 F, Alt. Best : 150 F, Shin Dark : 300 F. **Pascal PROUIN, 26, pl. G. L sandre. Tél. : (16-1) 49.95.61.08 (bur.).**

Vds MD (ss gar.) Mickey. A Beast, Sonic, Qua shot; 1 500 F. **Fabien SAJOUS, 20, bd Lakar 24000 Périgueux. Tél. : 53.06.59.98.**

Vds MD + 8 jx + Arcade Power Stick. 2 500 F. **Clément FOLLAIN, 41, ter, allée Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.**

Vds MD + 8 jx (Sonic, Robocod, Road Rash) man. val. : 2 400 F, px : 1 500 F à déb. **Ben DEMINIAC, 16, rue du Papier-Timbre, 350 Rennes. Tél. : 99.30.14.64.**

Vds jx MD : 300 F. Quack Shot, J. Pond II, Gol Axe 2. **Yves GUENIAU, 5, rue Théophile-I chapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25. (ap. 19 h).**

Donne adapt. jx jap. val. : 150 F pour l'achat Aleste-Musha : 200 F, val. : 550 F. **Stépha ROULEAU, 24, rue Brizeux, 44250 St-Brev les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.**

Vds MD Fr. + 10 jx (Sonic, Mickey...) Petit 2 000 F. **Pierre BOYER, Rés. Graffoun, av. Savois, bte 12, 04100 Manosque. Té 92.67.43.02.**

Vds Sonic : 250 F, Mickey (Jap.) : 280 F sur M Vds Joys. neuf 80 F. **Tél. : (16-1) 69.40.74 (ap. 19 h).**

Vds MD : 700 F. Vds Quack Shot, Sonic, Shinin the Darkness : 300 F. **Yannick SAGALLE, 25, de Liers, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Té (16-1) 60.15.47.43.**

Vds jx MD : popoulus, Strider, Moonwalker : 25 300 F. **Pierre-Jean MALATIA, rue des Tr Ponts, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.93.74**

Vds MD + Alterd Beast + Gynoug + YS 3 + Montana 2, Game Adapt. : 1 490 F. **Benjar CZAPLA, 4, rue Jules-Massenet, 95500 nesse. Tél. : (16-1) 39.87.15.33.**

Vds Mega CD ss gar. : 2 900 F neuf! **Emman BOUSSIQUET, 60, rue Jeanne-Labourbe, 37 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.04.54.**

Vds MD Fr. adapt. jap. + 9 jx (Robocod, Donald...) + Astuces : 3 200 F ou éch. ctre Néo-Géo (2 jx). **Stéphane MILARO, 8, av. de la cote bleue, 13820 Eneuse la Redonne. Tél. : 42.45.92.01.**

Vds MD Fr. + 2 man. + 3 jx (Spiderman, AlienStrom, Merce). TBE. px : 1 000 F. **Grégory ELZINGRE, 25, rue de la Paix du Ponceau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.61.54.**

Vds MD jap. + Volley + Quack Shot + Altered Beast, ss gar. TBE + joypad : 1 200 F. **Yann BEDEL, Villa des Roses, rue du V.-Régnier, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.65.16.00.**

Vds MD + 2 jx Mickey, Road Rash : 1 500 F. Vds Nes + 37 jx : 1 500 F. Vte sép. poss. **Roger MORA, 76, av. Daniel-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.**

Vds MD + 2 man. (Arcade Power) + 11 jx : 3 000 F (état neuf). **Roger DIAS, 15, passage Savary, 49100 Angers. Tél. : 41.60.86.92.**

Vds MD jap. + 15 jx + 2 man. Val. : 7 500 F. Px : 4 500 F. **Krourt, rue de la Fontaine au Roi, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.01.44.**

Vds MD Jap. + 11 jx (Sonic, Donald, Monaco GP, etc.) + 2 joys. Px : 3 200 F. **Gilles GASSET, 85, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.12.95.**

Vds MD + Sonci, Shinin Ghost, Altered : 1 600 F. **Guillaume PRUVOST, 22, rue du Vignet, 60810 Barbery. Tél. : 44.54.71.59 (ap. 18 h 30).**

Vds MD ss gar. + 3 jx (dont Sonic) + 1 man. le tt : 1 000 F. **Frédéric MAURIN, 36, rue des Londes, 76610 Le Havre. Tél. : 35.45.41.14.**

Vds jx MD : 200 à 250 F Strider, Mickey... Vds jx Game Boy : 80 à 100 F (ach. ou éch.). **Frédéric GODEGROID, 11-45, rue des Cotommiers, 59700 Marcq-en-Barceul. Tél. : 20.31.34.77.**

Vds MD + 8 jx (Mickey, Sonic, Gynoug, Strider, Ghouls'n Ghosts...) : 2 800 F. **Fabien MOUSTROU, 140, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.76.96.**

Vds Vds jx MD Out Run, Populous Super Volley : 250 F pce et vds jx G. Boy, Popye 2 : 150 F pce. **Cédric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.34.41.**

Vds MD Fr. + 2 man. + Alt Bea + Str. Of Rage + Golden Axe 2 : 1 300 F (val. : 2 285 F) TBE. **Mehdi KARA, Bellevue, 69800 St-Priest. Tél. : 78.20.86.07.**

Vds éch., jx MD vds 10 jx Master System. **Alex. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds jx MD : 250 F, ach. jx Famicom et Neo-Geo. Vds jx Amiga. **Pascal DUBUY, 80, av. du Bois, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.76.00.49.**

Vds MD + 2 jx 2 man. (Strider + World Cup Italia 90) ; 1 200 F, état neuf. **Erik AHSSOUL, 2, av. du Pdt Kennedy, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 48.89.49.52 (ap. 20 h).**

Vds jx MD : 300 F pce (Quack Shot, Street of Rage, Shinning and Dardnees, SP Monaco GP, etc.). **Christophe LECOCQ, 28, av. Georges Brassens, 62260 Auchel. Tél. : 21.64.88.73.**

Vds Quackshot : 350 F + robocod : 300 F à déb. Populous, Streets of Rage : 300 F. **Cédric NARBONNE, UCPA, les Glaciers-Argentière, 74400 Chamonix. Tél. : 50.54.13.22.**

Vds 19 jx MD (Out Run, robocop Hockey, Dble Dragon 2, etc...) 100 à 330 F. **Fawzi BENDJAKEDINE, 16, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.**

Vds MCD + 2 jx + MD + 2 jx neuf val. : 6 500 F, px : 4 000 F. **Frédéric MOULLEC, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.18.68.**

Vds MD + 5 jx et 2 Pro 2. Px : 1 700 F à déb. **Cyril BRUNEAULT, 12, Square Auguste-Rodin, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.22.83.**

Vds MD + 2 mn. + 3 jx (Street of Rage + Allen Strom, James Buster, Douglas) px : 1 200 F. **Reddy NEILLETTE, 1, allée de la Boëtie, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.66.76.**

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. jap. + 6 jx (Sonic, SM GP, PS II, Street of Rage, etc.) : 1 290 F. **Sébastien BOROT, 1, rue Jules-Guesde, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.25.97.**

Vds Sonic et Thunder Force 3 sur MD, 200 F pce. **Olivier CHAPPELET, 153, av. de St-Simon, 73100 Aix-Les-Bains. Tél. : 79.35.57.47.**

Vds Dj Boy + Ghostbuster + XDE + adapt. jap. : 350 F. Vds Revenge of Shinobi : 200 F. **Philippe PACHECO, 14, bd Ornano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.98.**

Vds sur MD fr. Affter Burner II, neuf : 320 F, **Nicolas MERMET, Les Grandes Rossanges, 43140 St-Didier-en-Velay. Tél. : (16-1) 77.35.62.88.**

Vds sur MD Phantasy Star 2 et 3, Mickey, Binimi Run, Laat Battle, Musha : 150 à 300 F. **Florent GAILLETON, Groupe Scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaises-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.**

Vds ou éch. MD fr. + 5 jx ctre SFC fr. (2 man. + Gamead). **Stéphan LOGIER, 9, rue des Prévoyants, 59370 Mons-en-Barceul. Tél. : 20.04.33.61.**

Vds MD neuf + 10 jx + adapt. Jap. + 2 man. sans fil 3 000 F. **Roddy DUFAUT, 117, av. de Clay, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.26.88.**

Vds James Pond, Road Rash, Donald Super Volley, px à déb. Pour astuces téléphonez . **Jonathan SCHUG, 20, av. de la Liberté, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.59.48.**

Vds Quackehot : 280 F (neuf) et Alterd Beast : 250 F, le lot : 500 F. **Jean-Baptiste BORRELLI, rés. La Couplans, tour n° 1, 83160 La Valette-du-Var. Tél. : 94.61.30.41.**

Vds MD Jap. + 8 jx + adapt. 8 bits + 2 jx + SG Figter : 2 500 F ou éch. ctre A500 + jx. **Yves JANNIC, 12, impasse Théodore-Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70.**

Vds MD fr. : Sonic, Street of Rage, Merce, Allen Strom : 250 F. Boxing, etc. Seul rég. Nantaise. **Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortallère, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.30.76.**

Vds MD + Sonic : 850 F + port. Vds Game boy + Tetris + Mario Land : 350 F + port. **Gael GIRAUD, 24, rue D.-Amboise, 49300 Cholet. Tél. : 41.62.48.93.**

Vds 8 jx MD : 240 F pce : Sonic, Mercs, Lakers, S. Monaco, S. of Rage, Immortal Madden. **Mananjo RAJAOBELINA, 31, rue du Vieux-Moulin, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.72.65.**

Vds éch. jx rôle MD, etc. Shining in Darknes, Wonderboy, Mickey, The Immortal, etc. **Martin LECHNER. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.**

Vds jx MD : G. Boy + 2 jx + Bte + G.G. + é jx. Éch. jx MD et Game boy (rég. Lyonnais uniq.) **David ERCHOFF-COSTET, 84, rue Pierre-Brunier, 69300 Calvire. Tél. : 78.28.54.42.**

Vds jx MD, Golden Axe : 200 F, Quaks Shot : 300 F, Decap Atack : 250 F, Ea Hockey : 350 F, Goulen : 250 F. **David DUSSEAUX, La Grande St-Pardoux, Isac, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.88.15.**

Vds MD + 2 joypad + 3 pc Sonic, Quakahot, Toe Jamandeart, TBE, px : 1 700 F. **Vincent ARROUET, 8, rue de l'Union, 35800 Redon. Tél. : 99.72.73.48.**

Vds jx sur MD : Budokan, Shadow Dancer, The Immortal, px à déb. **Denise BEDIKIAN, 703, av. Michel-D'Ormano, 14390 Cabourg. Tél. : 31.24.41.54.**

Vds MD Fr. + 3 jx (Altered Beast, Sword of Sodan, S. Thunder Blade) : 1 000 F + nbx jx : 200 F pce. **Jean-Philippe LEPAGE, 32, rte Gallardon. Tél. : 37.31.56.45.**

Vds Override, B. Angel et Vigilant sur C. Grafx : 200 F pce. Vds Allen Storm : 250 F. **Eudes DEGBOE, 32, rue de la solidarité, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.05.88.**

Vds ou éch. sur MD Monaco IGP : 200 F, Shadow Dancer (Jap.) : 150 F, Dj Boy (Jap.) : 130 F. **Joël LE PEVEDIC, 6, rue Thomas-ancel, 89000 Auxerre. Tél. : 86.48.25.95.**

Vds jx MD : 200 F pce, Sonic, Decap-Attaque, Strider (Tcejam, Earl : 150 F). **Jean-Benoît CLEMENT, 20, Impasse Haute-de-la-Marière, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.76.29.**

Vds 4 jx MD : 200 F pce, Sonic, Toejam-Earl, etc. **Julien LALU, 64, bis, rue de Coulmier, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.80.05.**

Vds MD franç. TBE (déc. 90) + 4 jx (Lakers) ; 1 750 F. **Hugo SALGADO, 4, rue Marthe, 95230 sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.85.97.**

Vds jx MD Sonic : 250 F, Thun, Force 3 : 280 F, Mystic : 220 F, Street of Rage : 280 F. **Nicolas ERNOULT, rte de Genneville, Ablon, 14600 Honfleur. Tél. : 31.98.74.37.**

Vds MD Fr. : 800 F. **Damien HENOCQUE, 92, bd G.-Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.64.61.97.**

Vds jx MD (PGA, Golf, Golden Axe) et Nec (Power 11, Chase H Q, Vigillente) ou éch. ctre autre jx. **Jérémie CORTIAL, Jacquiers, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96.**

Vds MD Jap. + 14 jx + 2 man. : 3 300 F (Quackshot, St of Rag, Monaco, Lackers, Mickey). **Fabien TRAN, 17, rue Maurice-Ravel, 93430 Villetaneuse. Tél. : (16-1) 48.23.47.13.**

DES PREVIEWS, DES INFOS, DES MEGA-CONCOURS !
Retrouvez les rubriques "Que choisir ?", "Jeux d'occasions*", "News Import" etc, etc.
GAGNEZ DES PIN'S SHOOT AGAIN !!!

ShootAgain
Vous propose le *PLUS GRAND* club d'échanges de cartouches de France.

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES !!!

Plus de 400 cartouches Nec, Sega et Nintendo vous attendent.

Un principe ***VPC rapide et simple***, joignez **TOUJOURS** à vos jeux une liste d'une dizaine de jeux désirés par ordre de préférence.

1 JEUX CONTRE 1 :	
SUPER FAMICOM	150 Frs par jeu
MEGADRIVE	100 Frs par jeu
NEC CORE GRAFX	80 Frs par jeu
MASTER SYSTEM	75 Frs parjeu
GAMEBOY	50 Frs par jeu

LES TARIFS

2 JEUX CONTRE 1 :
ECHANGE GRATUIT
Frais de port a notre charge !

CHAQUE JOUR UN NOUVEAU STOCK !

LISTE COMPLETE SUR LE 36-15 SHOOT AGAIN

Les frais de port en cas de retour pour les raisons suivantes, sont à la charge de notre clientèle :
* Jeux déja en plusieurs exemplaire au sein du club.
* Délais d'attente trop long.

N'hésitez pas à consulter les 350 titres de notre club sur le 36 15 SHOOT AGAIN

La reprise des jeux est limitée, veuillez nous consulter. 60 Frs de port pour tout Contre Remboursement.
Nous ne reprenons pas Altered Beast pour Megadrive. 60 Frs de port pour tout contre remboursement.

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.

☐ J'envoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne : .....
.....
Je désire : 1er .....
.....
.....
.....
10eme .....

C+ 11

OBLIGATOIRE

Je possède : ☐Une Megadrive japonaise, ☐Une Megadrive française, ☐Une Super Famicom japonaise, ☐Un Gameboy, ☐Une Master System, ☐Une Core Grafx, ☐Autre.

Je paie : ☐ Au facteur, ☐ Par chèque ci-joint, ☐ Par mandat lettre.

Nom : .....
Prénom : .....
Code postal : .....
Ville : .....
Adresse : .....
.....
.....
Tél : ..... Date : .....

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad, SNK sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gamegear, Super Famicom, Neo Geo, Cartografix, Super Grafx, PC Engine GT sont des produits déposés. Liste non représentative. Photos non contractuelles. *Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

petites annonces

Vds MD + 8 jx (Mercs, Sonic, Dahna, Wreetle War) + 1 man., px : 1 300 F ou éch. ctre SFC. **José FERNANDES, 16, av. de la Libération, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.64.32.**

Vds PC-Engine + 24 jx + 3 joys : 2 500 F. **Philippe BONNIEUX, 16, résidence La Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.69.79.**

Vds MD jap. + 5 jx (Super Monaco GP, Quackshot) etc. + 2 joypads, val : 4 000 F, px : 2 000 F. **Arnaud MOTTINI, 5, rue John-Lennon, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.11.61.**

Vds MD + Pro 2 + Decap'attack + Mercs + Phantasy Star 3 + Ea Hockey, px : 1 900 F. **Morad BOUAZZAOUI, 3, allée Corot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.40.99.**

Vds jx MD franç. Galares : 250 F et Wonderboy 3 : 150 F. **Morgan SEGRETI. Tél. : 53.67.51.34.**

Vds MD jap + 2 jx + 2 man. (neuves) ss gar. + 2 enceintes : 1 500 F à déb. Vds jx SFC (Mario, F. Soccer). **Stéphane BEAUJAN, 11, place Saint-Exupéry, 95190 Goussainville. Tél. : (16-1) 39.88.53.65.**

Vds MD franç. gar. + 3 jx (As, Stri, Decap) 1 300 F à déb., port inclus. **Jérôme CARMONA, 59, rue, 45120 Marceau-Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.98.04.70.**

Vds MD + 15 jx (Sonic, Donald, S. of Rage, Super Monaco, Boxing etc.) 5 000 F. **Eric LESIEUX, 11, rue Léo-Lagrange, 62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.04.00.93.**

Vds Last Battle, Eswat, Ghostbusters, Shinobi, Alien St. et Altered B. : 280 F pce. **Bruce GARDEDIEU, 11, rue Thiers, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.37.74.**

Vds MD franç. + adapt. jap. + 2 man. + Mercs : 1 000 F (port inclus). **Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69160 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds MD franç. ss gar. + 1 paddle + 1 jeu (Quackshot, St. of Rage). **Olivier VINVELA, 140, rue du Gal.-Leclerc, bât. 16, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 30.72.44.52.**

Vds MD jap. + 2 joys (Pro 2) + 11 jx : 2 000 F. **Fabien GENNARO, 30, rue Albert-Garry, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.61.31.**

Vds jx MD : Strider, Moonwalker, Populous : de 250 à 300 F. **José BLAISON, 30, place des Muriers, 34400 Lunel-Viel. Tél. : 67.71.93.74.**

Vds MD + 2 jx (Elviento et Ghouls'n Ghost) + 2 man. ss gar. **Christian VU, 38, place des Canuts, 95100 Argenteuil**

Vds MD franç. + 2 man. + 7 jx : Immortal, Robocod, Elviento, Spiderman, etc. PX : 2 500 F. **Sébastien FOUCAULT, 1, allée Mozart, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.56.34.**

Vds MD franç. + adapt. cartouches jap. ss gar. : 650 F. **Johan SOUDRY, 4, place d ela Méditerranée, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.34.77.**

Vds 11 jx MD : 250 F : S. Hang on, Jewel Master, Battle Squadron, D. Tracy, Technocop, Forgotten. **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds MD + 2 joys (Pro 1) + 14 jx : Quackshot, PS 3, St. of Rage, Mickey, Centurion, etc. **Joé CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Donald, St. of Rage, Eswat) 1 500 F. **Daouda TRAORE, 58, rue François-Arago, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.96.80.**

Vds MD + 1 jeu + adapt. : 800 F. Vds jx MD (TF 3, Strider...). **Hubert DROUINEAU, 18, rue Remilly, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.38.**

Vds jx MD (Two, Crudes, Dude, Decap'attack, Rolling Thunder 2). **Alexis JOURDAN, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.**

Vds ou éch. jx MD : Sonic, St. of Rage, James Pond, Alien Storm, Toe Jam and Earl. **Dahmane MAZOUZI, 3, rue Paul-Cézanne, 91100 Corbeilles-Essonne. Tél. : (16-1) 60.89.15.52.**

Vds MD franç. + 8 jx (Sonic, St. of Rage, Thunder Force 3) + adapt. de 1 800 F à 2 000 F. **Salvatore PUTGIONI, 52, rue du Progrès, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.56.95.**

Vds Mega-CD + 2 CD (val : 4 500 F) px : 2 800 F ou avec MD + 1 carte (val : 5 800 F) px : 3 500 F. **Alexandre PEYRON, 6, rue d'Emeraude, 35350 Saint-Meloir-des-Ondes. Tél. : 99.89.17.84.**

Vds MD + 2 man. + adapt. jap. + 8 jx (Sonic, St. of Rage, Donald, Mickey) 2 500 F. **Laurent BERINGER, Le Filagnon, 06670 Colomars. Tél. : 93.37.93.82.**

Vds MD + 11 jx (Sonic, Shadow Dancer) val : 5 200 F px : 4 500 F ou éch. ctre SFC + 5 jx. **Grégory BECAM; 120, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.51.77.**

Vds MD franç. gar. 6 mojus + 2 man. + 4 cart. (Sonic, GP Monaco, Alien Storm, Alt. Beast) 1 300 F. **Johan BOUTILLIAT, 16, av. Hector-Berlioz, 13880 Velaux. Tél. : 42.74.75.52.**

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. jap. + 9 jx (Robocod, Donald) 3 200 F ou éch. ctre Neo-Geo + 1 jeu. **Stéphane MILARDO, 8, av. de la Côte bleue, 13820 Eneuseq-la-Redonne. Tél. : 42.45.92.01.**

Vds MD ss gar. + 2 man. + Striker + 3 jx (St. Kidd, Alt. B.) 1 700 F maxi. **Clément BARON, 36, rue de Sévigné, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.36.07.**

Vds Shining in Darkness : 275 F. **Anne CAILLON, 2, résidence du Parc, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.31.15.54.**

Ech. jx MD (Mickey, Darkcastel, Alien Storm) ctre bons jx. **Stany BRAUN. Tél. : (16-1) 60.26.80.66.**

Vds nbx jx sur MD, Nec, SFC, G. Boy, Neo-Geo, poss. éch. ch. jx PC. **William. Tél. : (16-1) 39.60.70.38.**

Vds jx sur MD (Shining) Ach. jx sur MS et sur GG et sur MD. **Cong-Minh HA. Tél. : (16-1) 40.38.32.91.**

Vds MD + 2 jx Mickey, Road Rash : 1 500 F. Vds Nes + 37 jx : 1 500 F. **Roger MORA, 76, av. Daniel-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.54.58.**

Vds MD jap. + 2 Pro 2 + 2 jx, px : 1 000 F. **Fabrice ANTONMATTEI, Tél. : (16-1) 40.91.09.61. (rép.).**

Vds MD : 7 jx (Hellfire, Ghouls'n Ghost, Out Run, Alien Storm, Dick Tracy, etc.) + 2 man. : 2 000 F. **Loudière AKILLES. Tél. : (16-1) 69.30.19.60.**

Ach. MD : 400 F ou plus selon état. Ach. jx. **Paul. Tél. : (16-1) 43.48.26.68.**

Ach. Aleste, tbe sur MD : 250 à 350 F. **Nicolas BORYS, 67, rue des Passereaux. Tél. : 67.72.53.45.**

Ach. jx MD Mercs, F22, Ea Hockey, Wonderboy 5, James Pond I ou II : 50 à 100 F. **Polo ou Thomas LEGER. Tél. : 37.43.76.89.**

Ech. Altered Beast ctre ToeJam and Earl ou Djboy. **Frédéric CHANTHAVONG, 326, Galerie-Surcouf, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.30.49. (ap. 18 h.)**

Vds MD jap. + 2 joypade + 4 jx (Gng, Tateujin, Starcruiser, Toejam, Earl) : 1 400 F. **Ismail LECONTE, 2, rés. Ile Cardline, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 45.94.34.00.**

Vds MD + 8 jx (Sonic, Mickey, Strider, etc.) val. : 4 200 F, px. : 2 200 F. **Jean-Marie NOBLE, 14 bis, rue Jérôme-Dulser,, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.64.24.**

Vds jx sur MD : Bonanza Bros et Alter. Beast : 200 F pce. F 22 et Might and Magic : 250 F. **Jacques GAUDOZ, 124, rue Pierre-Brossolette, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.35.03.**

Vds MD franç. comp. jap. + 7 jx (Street of Rage, Populous...). Px : 3 000 F (val. : 3 700 F). **David ESPANOL, 52, rue Roger-Salengro, 77124 Gregy-les-Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.35.80.**

Vds Moonwalker pr MD : 150 F. **Stéphane SFEDJ, 8, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.65.65. H.B. ou 88.36.26.73. (soir).**

Vds MD + 8 jx + adapt. (F.22, Galares...) : 2 500 F + petit cadeau. **Yvan GOUTTEBELLE, 20, rue de Noisement, 91750 Champcueil. Tél. : (16-1) 64.99.90.56.**

Vds nbx jx MD de 200 à 350 F : Rolling Thunder II, Ea Hockey, Wonderboy V, etc. **Christophe CREPIN, 6, rue Jules-Renard, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.28.23.**

Vds MD + man. Competition Pro + adapt. jap + 12 jx q(Quackshot, Street of Rage : 3 500 F). **Claude BOURGEY, 19, monté de Chant Alouette, 68720 St-Laurent-de-Mure. Tél. : 78.40.41.57.**

Vds MD jap. + 5 jx : Sonic, Street of Rage... TBE : 2 000 F à déb. **Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain Rolland, 59172 Rouelx. Tél. : 27.32.07.44.**

Vds ou éch. jx MD Fantasia Tuxton : 265 F pce ou éch. ctre Gameboy + jx. **Damien PACARD, 4, impasse du Pré-Buchet les Maladières, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.15.45.**

Vds cart. MD : 200 F à 240 F. **Gaël BOGHALEM, 74, Traverse Noire, Campagne Mirabelle, St-Marcel, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.29.35.**

Vds sur MD jap. PS 2,Ghouls and Ghost,SM GP de 200 à 250 F pce. **Grégory MIERMONT, 65-67, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.19.10.**

Vds MD + 2 man. + jx (franç.) (Sonic, Quackshot, Street of Rage...) : 1 790 F. **Florent GALLIOU, 7, Domaine des Capucines, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.43.62. (ap. 18 h.)**

Vds MD neuve + 7 jx + man. Val. : 3 700 F, px : 2 000 F. **Geofroy MARTIN, 35, rue des Roses, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.47.19.**

Vds MD + man. + 2 jx (Sonic, Street of Rage) : 1 200 F. **Freddy PAPAL, 5, rue Dulaure, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.50.39. (ap. 18 h.)**

Vds MD tbe ss gar. + 2 man. + nbx jx. **Stéphane BIDAULT, 10, rue Roumanille, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.85.62.**

Vds MD jap + 8 jx (Quackshot, D. Tracy, M. Résistance...) : 2 300 F. **Christophe LANGLOIS, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.27.95.**

Vds MD franç. + 4 jx + man. + gar. : 1 000 F. **Alexandre PULICHOT, 10 ter, rue des Chesneaux, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.76.77.**

Vds sur MD Mickey : 200 F. **Xavier PUYRAIMOND, 17, rue Louis-Aragon, 95340 Bernes-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.66.68.**

Vds ou éch. jx Nes et Mega (franç.) Joe Mont. Immortal, jx Nes : Batman Punchout... **Kristen LIMOUSIN, 95, rue Patouiellerie, Rés. Bois-St-Louis, 44700 Orvault. Tél. : 40.76.45.33.**

Vds MD + 4 jx : 1 900 F et Mega CD : 3 000 F. **Julien ROUX, 16, square des Anciennes Provinces, 49100 Angers. Tél. : 41.47.21.15.**

Vds jx MD : 300 F : Quackshot, Robocod, Mercs, Toe Jam, Mickey + Eswat : 275 F. **Benoît MARZAOUK, 65, rue Raynouard, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.61.83.**

Vds MD franç. + man. + 1 jeu : 700 F ou + Power Stick : 900 F. Vds jx : (Sonic, Robocod...). **Benoît DOLEZ, 2, allée des Chaumières, BP, 167, 76195 Yvetot. Tél. : 35.95.06.14.**

Vds MD + 2 man. Sonic, Alt. Beast, Fantasia, Rev. of Shinobi. tbe + not. : 1 400 F. **Lionel MAYAUD, 30, bd Gaston-Crémieux, 13008 Marseille. Tél. : 91.53.24.71.**

Vds MD jap. + 6 jx + man. gar. 7 mois + revues, val. : 2 800 F, px : 2 000 F. **Nicolas ROCCA, 35, rue Séverine, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.58.60.54.**

Vds MD + 9 jx + man. + rallonge péri, tbe : 2 800 F. **F. François DE SAMPALO, 46, av. Delattre-de-Tessigny, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.40.94.**

Vds jx MD franç. Worlcup, Forgotten World, Budokan : 230 F pce. Alter. Beast : 130 F ou 560 F les 4. **Rémi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95300 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.69.91.**

Vds MD jap. : 750 F + 2 man. : 250 F. **Krouri, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.01.44.**

Vds MD + 4 ou 5 jx (James Pond II, Spiderman, etc.) : 1 250 F. Vds jx Nes : 50 F pce. **Sébastien COUZIC, 10, rue St-Martin, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.02.53.**

Vds MD 2 pad, 11 jx (franç. jap.) : Sonic, Allen-Storm, etc. : 3 000 F. **Brice HERNOUT, 7, rue Jules-Vercruysse, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.41.66.**

Vds ou éch. jx MD : Out Run (jap.) : 200 F et Altered Beast (franç.) : 100 F. **José FRUCHART, 18, rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.96.75.**

Vds MD franç. + 2 MS (Pro 2) + 5 jx : Donald, Sonic, Astorm, J.Force 2, A. Blaster. TBE. **Thomas MIRANTE, 39, av. Ernest-Reyer, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.75.20.**

Vds Shadow Dancer sur MD : 200 F. TBE. **Yanick PAVIOT, Creys-Nepleu, 38510 Morestel. Tél. : 74.97.72.78.**

Rech. jx Mega CD et Superfamicom à bas px. Vds jx MD, Mega CD et SFG. **David RABILLER, 47, rue de la République, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.59.77.**

Vds jx MD Rambo 3 et Last Battle : 160 F pce ou 300 F les 2. **Thomas CHAFFANJON, 34, rue Victor-Hugo, 69002 Lyon. Tél. : 72.40.22.70.**

Vds MD + 5 jx (St. of Rage, Sonic...) + 2 man. Val. : 3 390 F, px : 2 000 F. **Bertrand IBRUNIER, 905, rue des Fours, 69270 Fontaine-St-Martin. Tél. : 78.22.30.85.**

Vds jx MD Galaree : 200 F, After Burner2 : 250 F. Shadow of the Beast : 300 F. **Stéphane FAUCQUEZ, 30, rue Maurice-Girard, 10300 Saint-Savine. Tél. : 25.74.33.29.**

Vds MD bon état + 1 pad + adapt. jap. + Altered et Fantasia : 1 200f ou Mario (Hockey) : 350 F. **David COPPEY, 45, rte d'Yvette, 78320 Levis-St-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.22.96.**

Vds The Strider : 350 F sur MD. **Franck JEANNOT, 47330 Castillonnes. Tél. : 53.36.66.41.**

Vds MD franç. + 2 man. + 5 jx (Road Rash, Shinobi, Micket) + Cass. Vidéo, px : 2 300 F **Frédéric QUILY, 15, passage Saillenfait, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.99.86.**

Vds MD franç. + 2 man. (1 arcade Power, Stick) + adapt. jap. + 10 jx : 3 000 F à déb. **Vincent CONFORTI, 18, rue Rose-Bonheur, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.86.48.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Streets...) + Arcade Power Stick + bte, val. : 3 400 F, px : 2 000 F à déb. **Jean-Sébastien TAUTH, 41A, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.44.92.**

Vds MD + 2 man. + 2 jx Quackshot : 1 290 F. **David VENERE, 13, rue du 8 Mai 1945, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.60.64.**

Vds MD jap. + 2 man. Revenge of Shin. + Interup. 50-60 Hz, language jap., anglais : 1 000 F. **Hubert ROLANDEZ, 3, rue Julien-Baudrand, 69500 Bron. Tél. : 78.01.38.92.**

Vds MD neuve de emb. d'orig. + man + 1 jeu : Sonic (bte + not.) jamais servi, px : 1 000 F, val. : 1 500 F. **Lana ETTINGER, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.65.09.**

Vds MD franç. + 7 jx (St. of Rage, Donald, RF 3, Mickey...) + 2 man. tbe : 3 000 F pce. **Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.**

Vds MD franç. + 3 jx (Sonic, Mickey, Qs) + man. TBE. Px : 1 500 F. **Mathieu DUFOURNEAUD, 16A, rue des 3 Meules, 42100 St-Etienne-Loire. Tél. : 77.59.11.90.**

Vds MD + Shadow of the Beast + 2 joypade, tbe. Px : 1 400 F. **Nicolas, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds sur MD (V.F.) : St of Rage, Sonic, El Viento, G. and G. et (V.J.) Magical Boy : 300 F pce. **Thibaut FRERE, 8, place d'Armes, 39160 Saint-Amour. Tél. : 84.48.72.90.**

PC ENGINE

Vds PC Engine + 7 jx : 1 100 F ou éch. ctre monit. coul. **Arnaud TOTH, 93100. Tél. : (16-1) 42.87.03.84.**

Vds Coregraf / 10 jx (Ninja, Spirit, PC Kid, Overide, Time, Cruse III). Px : 2 350 F. **Matthieu DESCOUTURES, 26, av. Gabriel Péri, 95210. Tél. : (16-1) 39.89.67.63.**

Vds jx Super et Coregraf : Grandzort, 1941, Gradius, Aero Blasters + 5 jx MD : Revenges Hinobi... **Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.**

Vds SGF + Quint + 2 man. + 4 jx. Px : 1 300 F. (Final Mach, Power Eleven, Power League 4...) **Matthieu BARBERA, 4, rue de l'Agenais, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.00.61**

Vds jx Nec pour CD Rom : Red Alert, Professional Baseball, Super Darius. Px : 250 F pce. **Laurent DEBARGE, 8, rue Léon Blum, 62710 Courrières. Tél. : 211.75.65.62.**

Vds SGFX + 8 jx : 1941, GG, G. Dzork... + 3 man. : XE1 Pro + Quint. TBE. Px : 3 000 F. **Sylvain BLANDEL, 1, rue Porte-Côté, 41000 Blois. Tél. : 54.74.89.63.**

Vds GB + 4 jx : 850 F. Vds CGX + 5 jx : 1 500 F. Vds Tortues sur Nes : 150 F. **Laurent MORUZZI, 1, allée des Camélias, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.72.00.**

Vds PC Engine + Quint + 4 jx : Tennis, Shinobi, Wonder Momo, Dragon Spirit. Le tt : 1 200 F. **Vincent TRAN, 29, rue du Camp, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.83.66.71.**

Vds Nec + 4 jx + man. : 100 F. Vds CPC 6128 + impr. + 17 disks : 4 000 F. **Yohan JEANNE ROSE, 4, rue Maurice Audin, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.85.**

Vds SGX. TBE. 4 jx : (2 SGX : 1941 + Gandg; 2 Core : Aero, Blaster). Px : 1 500 F à déb. **Louis DE MONTERA, 2, sentier des Basses Pointes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.40.35.**

Vds Nec Coregraf, 2 man. (Pro 1), 4 jx : F.M. Tennis, PC Kid 2. Px : 1 500 F. **Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le Petit-Quevilly. Tél. : 35.73.00.19.**

Club d'éch. jx Nec. SFC. Vds et ach. jx. **Baptiste BENOIT, 88, rue des Amandiers, 63112 Blanzat. Tél. : 73.87.68.06 ou 73.24.47.41.**

Vds PC Engine Duo ss gar., tbe. Px : 3 000 F. Console livrée sans jeux. **Christophe BEAUPOIL, 12, allée Estelle, 59130 Lambersart. Tél. : 20.40.81.91.**

Vds PC Engine + câbles + Transfo + 13 jx. Px : 3 500 F. **Sylvain HOTOLEAN, Le Perion, 26760 Monteleger. Tél. : 75.59.59.99.**

Vds jx Nec (Carte, CD). Px : 80 à 450 F. Vds jx sur autres consoles. **Fay SADAKHOM, 293, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.00.76.**

Vds Coregraf + 6 jx Nec (Tennis, PC kid 2, Island Veigues, etc...) + Pro 1 + man. + Dbleur. Px : 2 200 F. **Antoine TOUSTOU, 30, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.38.90.**

Vds jx Nec : Vigilante, Chase HQ : 150 F pce. Afterburner 2 : 200 F. Deadmoon : 250 F. Populous : 300 F. **Arnaud SUDRES, 1, rue du Manège, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.76.92.**

Vds CD Rom + 2 jx CD. Px : 2 000 F à déb. Vds 10 jx Nec. **Marc TROESCH, 26, rue de la Girafe, 67700 Monswiller. Tél. : 88.91.15.40.**

Vds Nec + 2 jx (PC Kid 2 et Cyber Core). Val. : 1 740 F. Px : 1 200 F à déb. **Nicolas RAMPAL, 17, av. des Cigales, 13010 Saint Loup. Marseille. Tél. : 91.89.49.08.**

Vds Coregraf P5 + 7 jx (Adventure Island, PC Kid II). Le tt. 1 700 F ou éch. SFC. **David ROBIN, 68, rue Boileau, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.60.88.**

Vds jx Nec, Out Run, Mr Hezi, F1 Circus 91, Darius Plus, Dark Legend, Triple Battle. Px : 150 à 250 F. **Franck DEBELVALLET, 6011, rue Jean Baptiste Chardin, 59100 Roubaix. Tél. : 20.45.27.19.**

Vds supergraf + 8 jx. Px : 1 500 F. **Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue St Saens, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.**

Vds Nec SG + Quint. + 2 joy Pad + GG, Shinobi, FM, Tennis, Tonma, Bloodia. Px : 2 000 F. **Vincent SOYER, 5, rue Antoine Lavoissier, 94000 Créteil. Tél. : (16-1)42.07.30.09.**

Vds Coregraf P5 + 7 jx (Adventure Island, PC Kid 2, Die Hard...). TBE. Px : 1 700 F. **David ROBIN, 68, rue Boileau, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.60.88.**

Vds son-Sonic II : 170 F. Jackte Chang : 190 F. Afterburner 2 : 120 F. Alpyness : 240 F. Tomna : 190 F + port. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Vds sur Nec Wonderboy 2, (le Prince Hercule). Px : 250 F à déb. ou éch. **Sonia SCASSO, 4, av. des Terrasses, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.29.78.**

Vds Nec + jx. Px intér. Vds, ach. ou éch. sur Nec Famicom et MD. **CLUB NECMEGACOM. Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Vds PC Engine + Bloody Wolf + Tiger Road + Super Fool Man. Px : 900 F ou éch. ctre Nes + jx. **Nicolas CUVILLIER, 8, rue des Jonquilles, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.49.43.**

Vds jx Nec Populous, Jackie Chan. SCI, Fitriple, Battle, etc... Px : 150 F. Console : 500 F. **Matthieu REVERIER, 103, allée de la Mésange, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.**

Vds Coregraf + 19 jx : 3 500 F ou éch. ctre MD SFC ou SNK + jx. Px : à déb. **Jérôme ROMEFORT, 16, rue Saint-Martin, 21800 Quetigny. Tél. : 80.46.05.48. (Ap. 19 h).**

Vds PC Engine + transfo + peritel + Quint + 3 joys + F.M Tennis. Px : 1 180 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds Coregraf + 1 jeu : 800 F. Vds 14 jx : PC Kid 2, Cadash. **Jean-Charles KEVORIAN, 72, rue Berange, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.38.17.42.**

Vds Coregraf 2 + 9 jx + 3 man. + Quint. (Formation Soccer, Tennis...). TBE. Px : 2 200 F. **David LAOUENNANI, 10, rue de l'Abbé St-Pierre, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.61.92.**

Vds jx Nec : 180 à 250 F. SGX : 250 F. CD rom : 180 à 350 F. **Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds GG + 3 jx : 1 000 F. Vds Nec + 4 jx (PC Kid 2, Devil Crash, Shinobi, Cyber Core). Px : 900 F. **Patrick GODET, 45, av. d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roy. Tél. : (16-1) 48.52.17.21.**

Vds jx Nec dès 150 F. **Arnaud CACHEUR, 81, rue Roger Salengro, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.68.12.**

Vds éch. jx CGX, SGX, CD et Super CD. Vds jx SFC. **Denis LAI, 6, av. Marcel Doret, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 40.50.99.22.**

Vds Coregraf + 2 jx (R Type, Armed F). Px : 850 F à déb. ou éch. ctre Turbo. Rég. Paris. **Patrice AUBRY, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.45.07.94.**

Vds Coregraf + 4 jx (Rasta, Saga 2, Batman, Bloody Wolf, Dragon Spirit). Px : 1 000 F. **Karim GHORAB, 20, rue Forville, 06110 Le Cannet. Tél.: 93.46.04.10.**

Vds Barunba et Afetburner à 260 F pce. **Edouard THEVENY, 70, allée de Cormeilles, 95110 Sannois. Tél.: (16-1) 39.82.53.68.**

Vds PC Engine + 7 jx (Sans Joypad). Px : 1 500 F. Vds jeu + MSW : 500 F. **Henri FONTAINE, 4, rue Micheiet, 02100 Saint-Eventin. Tél.: 23.82.61.80.**

Vds PC Engine GT + 3 jx : 1 900 F ou éch. ctre autre console. **Alexandre HOFMAN, La Saulée, 79410 St-Maxire Niort. Tél.: 49.35.53.89.**

Vds PC Engine + 4 jx (PC Kid 2, Liqid Kid...). Px : 1 200 F. **Bertil ATHLAN, Résidence Raymond, 48, allée des Aille, 03200 Vichy. Tél.: 70.31.09.75. (Ap. 17 h).**

Vds Nec + 4 jx (PCKLD 2, Devil Crash...). Px : 1 000 F. Vds GG + 3 jx. Px : 900 F. **Patrick GODET, 45, av. D'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roy. Tél.: (16-1) 48.52.17.21.**

Vds Coregraf + 8 jx + adapt. Amstrad : 2 800 F. Supergraf + 4 jx : 2 250 F. **Laurent RIFFARD, 33, rue de Panserot, 91510 Lardy. Tél.: (16-1) 64.56.48.44.**

Vds Coregraf + 6 jx. Px bas. **Bruno GUEDON, 4, lot. du Roquet, 53400 Niafles. Tél.: 43.06.31.26.**

Vds PC Engine GT + PC Kid 2. Px : 1 750 F. ou seule : 1 600 F. **Matthieu GUILLAUME, 15, rue de Rechièvre, 89580 Gy-l'Evêque. Tél.: 86.41.61.78.**

Vds Nec Coregraf 2, man. (Pro 1), 4 jx : PC Kid 2, F.M. Tennis... Px : 1 500 F. **Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général Foy, 76140 Le Petit-Quevilly. Tél.: 35.73.00.19.**

Vds Coregraf + 5 jx : 1 100 F. PC kid. Power Eleven. Vds GB + 7 jx. Px : 950 F. **Arnaud RASQUAIN, 23, rue Arthur Dalidet, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 42.07.75.52.**

Vds Coregraf + 8 jx : Chase HQ 2, Jacky Chan. Px : 1 500 F. **Sébastien MORLET, 72, La Perreuse, 45220 St-Firmin-des-Bois. Tél. : 38.95.38.85.**

Vds SGX + XE 1 Pro + 4 jx. Val. : 3 600 F. Px : 1 500 F. Prise Hi-Fi gratuite. **Marc BRYON, 12, av. Che. de Gaule, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.59.04.**

Vds Coregraf + 21 jx (Populous, PC Kid 2...) + Quint. + 2 man. Px : 2 500 F. **Yann MOLLIER, 5, square la Drionne, 78380 Bougival. Tél. : (16-1) 39.18.41.05. (Ap. 18 h).**

Vds sur Nec : Cadash, WC Tennis, Bloody Wolf, Sonson 2, Rabio Lepus, Adv. Island, etc... Px : 200 à 250 F. **Thibaut BETHUNE, 16, rue de l'Aviation, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.92.21.**

Vds duo + 6 jx laser ss gar., tbe ou éch. ctre Néo-Géo + jx. **Gilles FLEURY, 106, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.05.20. W.E.**

Vds Coregraf + 2 jx : 700 F. **Benoît PENCHE, 1475, rue de la Boissière, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.52.88.**

Vds Nec + 25 jx (PC Kid 2, Power Eleven, Break In, Moto Roader, Cadash, etc...). Px : 500 F. **Franck BONNIEUX, 16, résidence la Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.69.79.**

Vds, ach. éch. jx Nec. Vds Lynx II + 2 jx : 750 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.**

Vds Nec + Quint. + 2 joy Pads + 4 jx : PC Kid 2, Final Soldier. **Lionel BLANC, 138, rue Cantepau, 81000 Albi. Tél. : 63.60.69.29.**

Vds Coregraf P5 + 3 jx + F1 Circus 91, Power League IV : 1 200 F. TBE mars 92. **Alexis SCHAKOWSKOY, 3, rue du Gal de Larminat, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.10.06.**

Vds CGX : 700 F + 10 jx : 200 F pce ou 2 500 F. 2 joypads + dbleur. **Philippe POCACHARD, 47, rue Victor Hugo, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.54.98.**

Vds Nec duo + 8 jx + 2 man. + Quint. Val. : 8 000 F. Px : 4 200 F. **Aldo SCHWOOB, 5, rue de Mulhouse, 67540 Strasbourg. Tél. : 88.66.14.66.**

Vds Coregraf + 3 jx. TBE. Val. : 1 700 F. Px : 1 300 F. **Christophe LUQUET, 14, rue des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.**

Vds Coregraf + 3 jx : Out Run, Paranoïa, F1 Circus 91. Px : 900 F. **Olivier BASDEVANT, 42, av. du Général Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.01.81.**

Vds Supergraf + 2 man. + 7 jx : 2 000 F. **David BAULANDE, 5, place du Martroi, 45130 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.44.32.35.**

Vds supergraf + 3 jx (Blodia, Chase HQ, Shinobi). TBE. **Alexis BLANCHART, 15, rue du Gal. Delaen, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.87.83.**

Vds SG + 4jx PC Kid 2 + GG + 3 jx (Sonic et Donald + Fantasia sur MD). Px : 4 850 F. **Cyril AMSELLEM, 28,rue de Brie, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.07.89.**

Vds Supergraf tbe + 5 jx (Formation soccer, Ghoul's Ghost, Aéro Blaster). Px : 1 490 F. **Vincent RIBALET, Lanbeurnou, 29300 Moëlan-sur-Mer. Tél. : 98.39.19.32.**

Vds SGX + Quint + 8 jx (G'n G, Aero, Deadmoon, Vigilante, Cadash, etc...). Val. : 4 350 F. Px : 2 800 F. **Jérémy RASSON, 5, place de la Comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.28.48.16.**

Vds, éch. Supergraf + 12 jx, tbe : (1941, Grandzort...) ctre Néo-Géo ou Superfamicom. **Gilles BIETIGER, 1, rue des Merles, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.54.11.22.**

Vds Supergraf + 2 man. + Dbleur + 8 jx + bte rang. TBE. Val. : 4 000 F. Px : 2 500 F. **Michaël CERIZIER, 41, rue des Bouleaux, 44400 Rezé. Tél. : 40.84.20.20.**

Vds sur Supergraf : Ghoul's Ghost, Alice, TV Sport Foot, Ninja Spirit, Chase HQ. Px : 170 F. **Sébastien BENAIS, 3, rue de Gadancourt. Tél. : (16-1) 30.39.20.15.**

Vds, éch. Supergraf + jx (1941, Gradzort...) ctre Néo-Géo ou Super Nintendo. **Gilles BIETIGER, 1, rue des Merles, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.54.11.22.**

Vds SGX + 12 jx + 2 man. + al. + péritel. Px : 2 500 F. Vds GG + 3 jx + adap. sect. + adap. auto. Px : 1 000 F. **Lo°ic Le BONETEL, 12, av. Salle l'Evêque, 34000 Montpellier. Tél. : 67.60.34.26.**

Vds Nec GT Turbo + 6 jx. Val. : 4 500 F. Px : 2 000 F. **Arnaud KIELPIKOWSKI, rue St-Georges, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.42.80.79.**

Vds Nec GT + 4 jx : 2 300 à 2 000 F ou éch. ctre Néo-Géo seul. **Sébastien HOCHART-LEGRAND, 27, rue de la Gare, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1)46.57.92.12.**

Vds Nec GT Turbo. TBE. 3 jx : Jacky Chang. Le tt : 1 800 F. **Sylvain CAMACHO, 3, impasse de la Grande Ferme, 59139 Nouvelle-lez-Seclin. Tél. : 20.32.27.36.**

Vds GT + PC Kid 2 + Final Match + F1 Circuit 91 + Rastan Saga 2 + Legend Hero + Tomna. TBE. Px : 2 500 F. **Matthieu COMBRISSON, 12, rue Fallempin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.17.59.**

Vds GT : 1 500 F. Vds ou éch. jx Nec et Néo-Géo. Poss. Sup Sup Spy Robo... Vds sur Mega Myst. Def.**Christophe HOEPPE, La rue des Jardins, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.**

Vds GT Turbo + transfo + 4 jx (Shinobi, Bloody Wolf, Jacky Chang, F. Soldier). Px : 2 400 F. **Frédéric MOUREAUX, 19, rue des Acqueviles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57.**

Vds Turbo GT + adapt. sect. + 8 jx (PC 2, R Type, Tennis). Px : 1 500 F.**Georges GONCALVES, 56, route de la Lechère, 38230 Charvieu-Chavagneux. Tél. : 78.32.66.27.**

Vds GT + 2 jx (New Zeland Story ou PC Kid 2 ou City Hunter). Px : 2 000 F. **Ryota MASTSUSHITA, 48bis, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.47.73.**

Vds CSL Coregraf + Quint. + 4 man. + 5 jx. Px : à déb. **Jean-François CAILLE, 7, chemin du Haut-Bois, 88500 Hymont. Tél. : 29.37.27.72.**

Vds Turbo GT + 13 jx + transfo ou éch. ctre Néo-Géo. Px : 4 000 F. **Roland Lacouture, 63, rue A. Colin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.62.24.**

Vds Turbo GT + transfo + 4 jx (Populous, PC Kid...). Px : 2 000 F. **Guillaume LAPAIGE, Chateau Montaud, 83390 Pierrefeu du Var. Tél. : 94.48.28.51.**

Vds GT Turbo + jx (Rastan 2, Legend of Lord). Px : 1 700 F. **Guillaume PUJO, 5, rue LEFBVRE, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.48.83.**

Vds Nec GT : 1 200 F. CGX : 400 F. Splatter, SW Bomb, Ninja. Bas px. Ech. ctre M. Chase, GBB, P. Star. **Sylvain GREGOIRE, 4, place St Léonard, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.30.22.**

SEGA

Vds MS I : Sonik, jamais servi : 275 F. **Gianni DONNINI, 44, rue Gallieni, 95170 Devil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.84.22.49.**

Vds MS I : 300 F. Vds Golden Axe : 250 F, Shinobi : 150 F, Bomberald : 150 F. **Fabrice GUILLY, 49, rue du Château-Gaillard, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.27.43.**

Vds Sega MS II + Plat. + 2 jx (Mickey-Wolf) : 900 F (neuf). **Vincent FICHOT, 8, place des Bruyères-les-Villageoises, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.61.37.**

Vds MS + 4 jx 1 000 F (Golden Axe, R-Type, Shinobi, etc.). **Quentin LAGIER, Allée du Bole Benolet, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.07.55. (ap. 18 h).**

Vds jx SM px à déb. **Jean-André TERRONI, 81, ch. des Grives, 13013 Marseille.**

Vds jx Sega MS (10) 80 à 190 F (S. Monaco GP, Altered Beast, Golden Axe, Out Run, etc.). **Frédéric, 71, av. de Cainture, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.17.02.16.**

Vds MS II + 1 man. + Sonic, Shinobi, retour dvs le Futur II, Alex Kidd : 800 F. **Thierry FERLAY, Les Esplone, 26770 Taulignan. Tél. : 75.53.58.45.**

Vds jx MS Super Off : 200 F. **William PIGEARD, 15, rue Marius-Pothier, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.35.07.**

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Nes ... Neo Géo ... Gameboy ... Gamegear ... Lynx ... Nec GT Turbo.

PACK FAMICOM
SUPER FAMICOM
+ CASTLEVANIA IV
+ ACTRAISER
+ ADAPTATEUR CARTOUCHES US
1990 F

A 449 F PIECE

Adam's family	Joe and Mac	Pit fighter
Contrat spirit	Krusty's Funhouse	Rushing beat
E.D.F.	Lagoon	Super Ghouls'n ghost
Final fantaisy 2	Paper boy 2	Super off road
Final fight	Pilots wings	Zelda 3

etc...

OCCASION - NEUF - REPRISE
La console de jeux... tout simplement !!!

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Nes ... Neo Géo ... Gameboy ... Gamegear ... Lynx ... Nec GT Turbo.

TOUTE LA CONSOLE DE JEUX CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!

MEGADRIVE SEGA NINTENDO GAME BOY NEC GAME GEAR LYNX NEC GT TURBO NEO GEO

3615 CONSOLPLUS

on vend... du neuf, de l'occasion
on rachète et on paye cash !...

3615 CONSOL PLUS
Tel : (16) 92 02 06 04
La Console de Jeux... tout simplement !

Ce serveur minitel est independant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

petites annonces

Vds Sega MS II + C. Stick + 4 jx 690 F ou éch. ctre G.G + jx. **Stéphane SELVES, 148, rue Paul-Hochart, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.87.68.39.**

Vds MS, tbe : 350 F à déb. + jx : 150 à 200 F. **Nicolas GIUALAMONINO, 20, ch. du Fort, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.51.44.**

Vds MS + man. + Pist. + 4 jx : 1 000 F ou jx : 150 F pce. **Alban LACHAMBRE, 5, rue du Pré aux Filles, 39200 Saint-Claude. Tél. : 84.45.03.12.**

Vds jx SMS : Golden Axe, Warrior, dble Dragon, World Cup Ital. 90 : 150 F l'un ou 400 F le lot. **Anthony KOUBA, 5, rue Victor-Hugo, bât. 16, appt. 489, 18200 Saint-Armand Montrond. Tél. : 48.96.18.87.**

Vds Sega MS + 3 jx Moonwalker, Shadow Dancer, Shinobi, px à déb. **Christian COURTET, 3, rue Charles-Perrault, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.56.66.**

Vds jx MD, Master System, PC Engine, man, MD et Master System. **Anthony RUBIN, 10, rte de Marly, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.91.41.**

Vds SMS + 2 man. + Rapid Fire Unit. + 7 jx, val : 2 200 F. Px : 1 400 F. **Mickaël LORAN, Lefurin, bât. C, 38070 Saint-Quentin Fallavier. Tél. : 74.95.56.45.**

Vds Sega MS + 3 jx (Moonwalker, etc. : 1 000 F + 2 man. **Yann MAUDONNET? 464, ancienne rte Impériale, 74700 Sallanches. Tél. : 50.58.51.71.**

Vds 10 K7, Sega MS (Golden Axe Miracle Warriore Keneelden), val : 3 500 F. Px : 1 700 F. **Stéphane GURSKI, 27910 Pierriere. Tél. : 32.49.14.81.**

Vds Sega + jx (Spider, Akid, etc.) état neuf + jx MD. **José MORENO, 30, rue Salvador-Allende, 62119 Dourges. Tél. : 21.49.36.13.**

Vds Sega MS + 4Tél. : man. + 11 jx : Sonic, Donald, Mickey, Wonderboy 3, val : 5 065 F, px : 3 000 F. **Nicolas LOUF, 16, av. de Morges, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.09.74.**

Vds Sega MS + lunettes 3D + 2 man. + 5 jx : 1 100 F. **Serge KLUKASZEWSKI, 28, rue des Vosges, 68000 Colmar. Tél. : 89.79.54.12.**

Vds jx MS : Sonic : 200 F, Chass HQ : 140 F, Wonder Boy II ML : 140 F. **Pierre-Marie FESCHET, Les Grés, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.**

Vds MS 400 F + 7 jx tbe + 2 man. (WB III, Donald, etc.) de 200 à 300 F. **Sébastien BLONDEAU, 2, rue de Lorraine, 49500 Segré. Tél. : 41.61.15.68.**

Vds jx sur SMS pas chers. Vds Gameboy + 2 jx 500 F. **Damien LOUVET, 2 bis, rue Nicot, 59130 Lambersart. Tél. : 20.06.59.45.**

Vds Sega + 7 jx + 3 man. tbe, px : 1 400 F à déb. **Jean-Philippe CHENOT, Cité Chanteperdrix, 13010 Marseille. Tél. : 91.45.31.39.**

Vds MS II (+ Alex Kid, Back To the Future 2), état neuf : 600 F à déb. **Fabien Lagautherie, 25, hameau du Sablou, 24200 Sarlat. Tél. : 53.29.18.28.**

Vds 15 jx Sega MD + GB + 3 jx 600 F. **Bruno LELIEVRE, 44, rue des Martyrs, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.82.96.17. (19 h — 20 h).**

Vds MS + 2 man. + 6 jx (Mickey, Moonwalker, Slap Shot, etc.) : 1 050 F). **Frédéric HERBRETEAU, 85, av. des Marais, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.09.58.**

Vds MS + Light Phaser + 2 man. + 7 jx After Burner, Choplifter : 1 400 F. **Sébastien CAMP, Av. Beau Soleil 1, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.90.86.**

MS 2 + 14 jx + Joys : 1 900 F ou éch. ctre MD + 2 jx. **Axel BAUGUE, Chanteluzet, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.52.90.**

Vds Sega MS 1 + 1 man. + World Soccer : 300 F. **Maxime FOLZAN, 204, allée des Bleuets, 62730 Marck. Tél. : 21.85.12.76.**

Vds Sega MS + 2 jx Mickey et Ultima 4. **Joffrey LIMOZIN, 11, rue du Manège, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 30.37.42.04.**

Vds MS 2 + man. + Sonic + A. Kid. tbe : 190 F. **Julien RICHET, 65, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.87.45.**

Vds SG Game + pist + 3 jx : 750 F. **Gwenaël CARO, 35, rue André-Chenier, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.74.94.**

Vds MS + 10 jx + Joys (Sonic-YS) val : 3 150 F, px : 1 500 F. **Jean-Christophe JAULIN, Vauvet, 36400 Montgivray. Tél. : 54.48.36.58. (20 h).**

Vds SMS BE + 2 man. + pist. + 6 jx 'Skick off, Monaco GP, Shinobi, etc.) val : 2 490 F, px : 1 190 F. **Thomas MODORI, 4, villa Les Polognes, appt. 145, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.86.15.**

Vds 500 F ou éch. ctre Lynx, Sega MS, ss gar. + Dick Tracy. **Olivier FOURNIER, 9, rue Max-Dormoy, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.13.80.**

Vds SMS + 9 jx : 1 150 F. **Dave BOHNERT, 13, av. Aristide-Briand, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.71.95.**

Vds Sega MS + 2 jx (Wonderboy 2, Alex Kidd) : 90 F pce. : 350 F la Console. **Arnaud MAGNON, rue Amont, Champs d'Oiseau, 21500 Montbard. Tél. : 80.92.07.80.**

Vds Sega + Alex + 2 pad + 3 K7 (T. Ace, F1 F2) : 1 000 F ou Sega : 400 F, K7 : 200 F + btes et not. **Guillaume. Tél. : 35.59.97.29.**

Vds Sega MS, peu servi + 5 jx (World Cup Italia 90) 650 F. **Harry EVAN. Tél. : (16-1) 48.98.95.77.**

Vds SMS II + 4 jx + man. (Sonic, World Cup, etc.) px : 800 F. **Sébastien MARBEZY. Tél. : (16-1) 45.76.55.57. (ap. 18 h).**

Sega MS + Rampage + Alex Kidd : 500 F etc. tt à 1 000 F à déb. **Michaël TALEB. Tél. : (16-1) 42.02.12.22.**

Vds sur MS, Basket : 150 F et Tortues sur nec : 200 F. **Julien. Tél. : (16-1) 64.66.09.19. (ap. 17 h 30).**

Vds SMS + Control Stick + 4 jx (Thunder Blade ; American pro Football ; Captain Silver ; Dynamite Dux). **Pierre MALAURIE, 13, rte de Limieul, 24170 Belves. Tél. : 53.29.02.14.**

Vds SMS II, + 2 jx : 700 F. ss gar. **Raphaël RODRIGUEZ, 3, domaine de Canterane, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.20.50.18.**

Vds jx Sega : Golden Axe, Thunder Blade, Kung Fu Kid. Px : 150 F pce. Super Tennis : 125 F. **Michaël RODIEZ, 58700 Breuil Premery. Tél. : 86.37.91.03.**

Vds 2 jx SMS : Populous, Spell Caster. Px : 350 F les 2. Port compris. **Sylvain TRAINA, 25, rue Rabelais, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.40.66.**

Vds Moon Walker sur SMS. Très peu servi. Px à débat. Ach. jx GG. **Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 St Maxime. Tél. : 83.21.29.92.**

Vds MD + 5 jx + 2 man. Val. : 3 100 F. Px : 2 000 F. **Jérôme SGARD, 41, av. du Maréchal Leclerc, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 43.96.30.37.**

Vds, éch. GG + 10 jx + équip. + 4 jx SMS. Px : 2 200 F ou ctre GB + jx. **Christophe AYRAL, 27, rue Auguste Blanche, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.00.55.**

Vds sur SMS, Alex Kid II : 150 F. **Laurence DUTRIEUX, 98, rue Romain Rolland, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.32.75.**

Vds SMS II ss gar. + 2 jx (Alex Kiddin Miracle, World et After Burner). TBE. Px : 450 F. **Thierry DEVAUCHELLES, 6, rue des Cheminots, 34110 Frontigna. Tél. : 67.80.12.62.**

Vds GG. + 3 jx + adapt. sect. casque. TBE. Px : 950 F. ss gar. **Jonathan PEZZETTA, 3, allée Louis Jouvet, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.62.96.**

Vds sur SMS, Super Monaco GP, Dble Dragon, Tennis Ace, Thunder Blade, AM Pro Foot. Px : 200 F. **Olivier HELOU, Villa la-Ora-Na, lot. Chapitalia, 64240 Hasparren. Tél. : 59.29.55.93. (Ap. 19 h).**

Vds jx SMS : Speedball, Action Fighter, Enduro Racer, The Cyder Shinobi. Px : 70 à 150 F. **Youenn THIRION, 14, rue Pierre Loti, 29200 Brest. Tél. : 98.49.63.52.**

Vds MS 2 + 5 jx (Sonic, RC Grand Prix.... Val. : 2 500 F. Px : 1 200 F. **Julie REQUIER, 97, rue d'Aigremont, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.12.60.**

Vds SMS + 1 man. + Dble Dragon + Time Soldiers. Px : 250 F. **Yann VASSEUR, 17, passage Paillot, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.45.39.**

Vds jx MS : Shinobi, Slap Shot, Fantasy Zone 3, Wonder Boy 2. Px : 150 F. Sonic neuf : 300 F. **Cyrille AUBAILLY, 18, rue Louis David, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.62.90.95.**

Vds MS II, état neuf.+ 2 jx + man. (Wonderboy 3 et Alex Kid 1). Px : 250 F. **Charles DATERI, 47, av. du Général Leclerc, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1)48.54.44.95.**

Vds SMS + 2 jx + Rapid Fire + 2 man. + revues. Px : 490 F. **David FEGER, 16, rue de la Marche, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.11.96.**

Vds SMS + control Stick + nbx jx (Sonic, etc...) + Lun 3D + pist. + Altered Beast. **Sébastien BERCEGER, 1, allée du Tarn, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.31.09.**

Vds SMS + 10 jx (Mickey, ...). TBE. Val. : 3 100 F. Px : 1 500 F. **Ludovic JOUGLARD, 7, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.66.16.**

Vds SMS II + péri. + 3 jx (Strider, etc...) + 2 man. Val. : 1 350 F. Px : 800 F. **Frédéric ZIEGLER, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.**

Vds SMS + 2 man. tir rapide + 15 jx (Sonic, Monaco, Kick Off). Px : 2 500 F. Val. : 4 911 F. **Laurent MARCOS, PTT Les Moussières, 39310 Septmoncel. Tél. : 84.41.63.41.**

Vds SMS + 5 jx (Shinobi, Wonderboy 1, Alex Kidd, etc...). Val. : 1 500 F. Px : 1 200 F. **Charles ANDRADE, Résidence la Bresse, 01190 Pont-de-Vaux. Tél. : 85.36.42.51.**

Vds SMS 1 : 325 F. + 8 jx de 160 F à 260 F. Sonic, Moonwalk, R Type, Battle, Out Run... **Matthieu ROCHE, 5, route des Champs, 17920 Breuillet. Tél. : 46.22.62.17.**

Vds MS + 9 jx + 1 man. TBE. Px : 850 F. Vds Eswat Magical Boy : 450 F. **Nicolas RAVANT, 17, allée des Epines, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.60.74.**

Vds SMS + G.Loc. + Golden Axe : 400 F. Vds Asterix : 150 F. **Cédric VARHOUVER, 4, rue Eugène Maison, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.83.05.21.**

Vds SMS + pist. + 2 jx. Px : 600 F. Vds Mickey, Wonderboy 3, Altered. Px : 150 à 250 F. **Vianney CLERBOUT, 349, rue de la Planque, 59310 Auchy-les-Orchies. Tél. : 20.61.81.46. Ap. 19 h.**

Vds MS + Nes de luxe + 20 jx : 3 200 F. **Nicolas DE BARRAS, 4, rue du Viaduc, La Chaussée, 60270 Gouvieux. Tél. : (16-1) 44.58.10.11. Ap. 18 h.**

Vds SMS + 2 jx + Sonic + Wonderboy in Master Land. Px : 650 F à déb. **Gaël EMERY, 73, rue des Pays Bas, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.14.76.**

Vds SM2 + 1 man. + pist. + 7 jx (Sonic, Donald, Shinobi, R.Type). TBE., ss gar. px : 1 500 F. **Cédric LEFEBVRE, 59, rue de la Butte du Luet, 77240 Vert St-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.09.02.**

Vds SMS II, ss gar. + 6 jx. Px : 900 F à déb. **Samuel DUMETZ, 18, Pavillon Ribot, rue des Frères Lumière, 59120 Loos. Tél. : 20.44.74.02.**

Vds GG + 1 jeu + adap. sect. : 700 F à déb. + 2 jx. Le tt : 1 000 F. **Joffrey DEHOVE, 8, rue Sucil, 89000 Auxerre. Tél. : 86.52.70.16.**

Vds MS : 250 F. 11 jx : 150 F ou éch. ctre jx Nes. **Christophe, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.52.74.42.**

Vds SMS (jx incorporé : Alex Kidd). + 10 jx + bte + not. Px : 2 480 F. **Guillaume DARROUX, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.65.69.**

Vds MS + Sonic + Opération Wolf + Safari Hunt + Hang on + 2 man. + pist. px : 790 F. TBE. **David PASTOR, 1, rue de la Chaumière, 28700 Francourville. Tél. : 37.24.94.36.**

Vds MS Alex Kidd + 2 man. + 3 jx : Mickey, California Games, Psycho Fox. Px : 600 F. **Yannick BUGLIER, 17, av. Francis Carco, 95290 Isle Adam. Tél. : (16-1) 34.08.05.39.**

Vds jx SMS (R. Type, Sonic, Shinobi, Altered Beast). Le tt : 600 F. **Akilles LOUDIERE, 25, voie de Chatenay, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.19.60.**

Vds Light phaser + pist. Sega + jx (Wanted, Marksman, Shooting. **Antony GLOAGUEN, 185, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.01.95.**

Vds SMS + 6 jx (World Cup, American Baseball..). Px : 800 F. Val. : 3 000 F. **Christophe FELIX, 4, place Lieutenant Abelchabal, 69780 Saint-Pierre-de-Chandieu. Tél. : 78.40.28.30.**

Vds Nec : 450 F. Bombman : 120 F. Jacky : 150 F. Powelev : 100 F. Vds MS : 250 F. + 5 jx + Lun 3D + pist. + pad. **Frédéric POIRIER, Cité des Ardrets, 91220 Bretigny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 60.84.31.15.**

Vds GG + 3 jx (Sonic, Out Run, Columns). Px : 750 F. BE. **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds SMS + Alex Kidd, Shinobi, After Burner, World Soccer. Px : 1 150 F. **Durand Julien, 7, rte de Belleville, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.23.41.**

Vds jx MS : Hang-on, Chase HQ, Ghost House. Px : 450 F. **Raoul DOS SANTOS, 37, bd Auguste Blanqui, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.17.48.**

Vds sur MS Mickey et Donald, Indiana Jones. Pas cher. **Loïc LECOCQ, 9, rue Camille Desmoulins, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.10.60.**

Vds Zillion : 200 F ou éch. ctre autre. **Delphine LITT, 11, rue d'Eschau, 67540 Ostwald. Tél. : 88.65.00.76.**

Vds SMS + 5 jx + man. + Alex Kidd IV, etc... Px : 600 F. **David KOSKAS, 55, rue du Château d'Eau, 75010 Paris. Tél. : (16-1)42.46.81.38.**

Vds SMS TBE + 10 jx : 1 500 F. **Arnaud GUERIN, 8, rue Auguste Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.35.95.**

Vds 10 jx : (Dble Dragon + Vigilante + Great Baseball + Great Basket ball...) px : 280 F. **Emmanuel HUET, 3bis, place du Général Leclerc, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1)43.74.01.12.**

Vds jx Sega Black Bect, Wonder boy 3, World Soccer, Golden Axe, Eswat. **Antony GLOAGUEN, 185, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.01.95.**

Vds jx MS : Slap Shot : 150 F. Tennis Ace : 140 F. Rocky : 100f Vds GG + jx + adapt. MS (TBE). Px : 1 500 F. **Benoît SEVESTRE, 2, rue de Port Royal, 78470 Saint-Lambert-des-Bois. Tél. : (16-1) 30.43.70.75.**

Vds 3 jx Sega + 1 jeu Gameboy (Batman) + 1 jeu Nintendo (Duck Tales) + jx Nec (PC Kid 2). **Christophe MONTIS, 145, rue Jacques Brel, 78370 Plaisir.Tél. : (16-1) 30.55.18.85.**

Vds Ultima IV : 300 F. (nbx tips) et World Cup Italia 90. Px : 200 F. **Franck JEANNOT, 33400 Talence. Tél. : 56.37.73.63.**

Vds MS bas px + jx + 3 man. **Julien PIROLLI, 23, rue des Plantes, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.91.62.**

Vds jx sur SMS : 150 F à 250 F. **Ludovic MILHE, 12, rue Sylvain Vigneras, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.30.95.**

Vds GG + 9 jx + housse + adapt. MS, ss gar. px : 2 000 F. **Marc MAZEAUD, 25, av. de la Pierrerie, 77680 Roissy. Tél. : (16-1) 60.29.58.67.**

Vds MS + 2 man. + 7 jx (Shinobi, Vigilante, Wonderboy in Monsterland, D. Dragon, D. Hawk, Alex Kid, GandGhost. Px : 1 600 F. **Jacky POTIN, Les Butaines, 35134 St Colombes. Tél. : 99.47.71.47.**

Vds jx sur SMS : Alex Kid, Great Football. Px : 250 F pce. 2 jx : 400 F. **Mehdi BADAOUI, 22, av. du Maréchal Juin, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.20.75.**

Vds SMS + 3 jx + access. px : 2 000 F. Vds Nes + 4 jx : 1 000 F. **Christophe MABIRE, 5, square Camille Saint, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.46.60.**

Vds MS 2 + pist. + 7 jx (Sonic, Donald, R. Type, Shinobi...) + 1 man. TBE, ss gar. Px : 1 500 F. **Cédric LEFEBVRE, 59, rue de la Butte du Luet, 77240 Vert Saint Denis. Tél. : (16-1) 64.41.09.02.**

Vds MS + Aft. Burn + Dble Dragon + Shinobi + WDB 3 + J.Mont + A. Kid + 1 joy pad. Px : 900 F. **Nicolas FRIEH, le Hameau de Trion, rue de la Gravière, 69009 Lyon. Tél. : 78.36.22.00.**

Vds jx SMS : Sonic, Out Run, After Burner... px : 150 F à 300 F. **Jérôme LANFUMEY, 18, rue Georges et Pierre Henry, 70320 Corbenay. Tél. : 84.94.13.43.**

Vds SMS + 3 jx (Sonic, W3, Ghoul's Ghost). TBE. Val. : 1 525 F. Px : 1 200 F. Ech. Golf sur GB ctre Megaman. **Kevin LEGRAND, 45, av. Jean Sébastien Bach, 60110 Méru.**

Vds SMS + 12 jx. Px : 1 700 F. **Philippe FIGUEREDO, 127, rue Paul Vaillant Couturier, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 48.93.80.74.**

Vds jx SMS. **Thierry CAHAGME, 169, rue Jules Ferry, 76480 Mainville. Tél. : 35.37.22.49.**

Vds SMS : 250 F + jx : 250 F pce + MD Wonderboy et Fantasia : 300 F. **David MAUPIN, 6, rue Jean Jacques Rousseau, 80340 Bray. Tél. : 22.76.08.98.**

Vds MS + Space Harrier + Alex + Kidd in Miracle World + 1 man. : 500 F. **Thomas DEJONGHE, 12, rue de Lille, rds la Malterie, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.61.67.10.**

Vds SMS SM env. 325 F et 8 jx de 160 F à 260 F. Sonic, Moonwalker, etc... **Matthieu ROCHE, 5, route des Champs, 17920 Breuillet. Tél. : 46.22.62.17.**

Vds SMS + 3 man. + 2 pad + 1 stick + 12 jx + Rapid Fire. Px : 1 200 F (vte sép. poss.). **Julien GAILLARD, 4, rue Gouveno, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 64.09.96.39.**

Vds SMS + 2 jx + 2 man. + pist. : 500 F. **Alexandre CASSE, 12, rue Jean Jaurès, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.85.36.89.**

Vds jx MS1 + man. Turbo + 2 man. (R. Typ Shodow Dancer, Donald Duck). **Frédéric BLA CHARD, 70, rue de la Mure, 69390 Charly. Tél 78.46.46.97.**

Vds M. System + 2 jx (Hang On et Fantasy Zor + 2 man. : 350 F **Boumedjeria MEIHDI, 128/1 rue de Soubise, 59100 Roubaix. Tél 20.27.50.21. (Le soir).**

Vds SMS + Control Stick + 8 jx : Sonic, Mick Super Monaco. Px : 2 100 F. **Nasser LEBTA 169, cité du Foretet, 59162 Ostricourt. Tél 27.90.08.16.**

Vds SMS + 13 jx + 3 man. (Control Pads Speed King). Bon état. Px : 1 500 F + 1 cade **Cyrille FREZE, 148, av. des Aygalades, Pa Blanchard, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.48.1**

Vds SMS II + 3 jx, Moonwalker, Ninja... P 1 029 F. **Vincent Pommier, 17, rue des Frè Chappes, 45100 Orléans-la-Source.**

Vds jx SMS : 100 à 200 F et Light phaser + 4 jx tir (Gangster Town, Safari Hunt...) px : 400 **Michaël AUPETIT, 28, rue Bernard de Vent dour, 87000 Limoges. Tél. : 55.31.22.61.**

Vds SMS + 10 jx (Alex Kid 2, Out Run, Son etc...) : 1 200 F. **Stéphane RICHTER, 4, impas de l'Abatoire, 60000 Beauvais. Tél. : (16-1 44.02.43.63.**

Vds GG (ss gar.) + Donald Duck + Chase HQ Columns : 1 100 F **Bruno MANCARELLA, Jean-Baptiste Marchand, 78200 Mantes-la-J lie. Tél. : (16-1) 30.33.45.03.**

Vds Sega + 2 man. + 1 jx. Alex Kidd ; px : 350 Pan Panig : 90 F. Keinseiden. **Nicolas ARDILLO Tél. : 31.72.36.29.**

Vds ou éch. sur MS. Vigilante : 150 F ; Black Be 100 F ; Action Fighter : 100 F ; Shinobi : 150 **Hamed KARAMOKO, 28, rue du Télégraph 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.14.29.**

Vds SMS + pist. + 18 jx : 2 000 F ou éch. c SFC + 3 ou 4 jx. **Eric BAYNAUD, 10, rue Bern d'Oms, 66430 Bompas. Tél. : 68.63.10.55.**

Vds SMS + 2 man. + pist. + 3 jx : 450 F. **Ya BELLION, 78, cours Docteur Long, 69003 Lyo Tél. : 72.33.93.16.**

Vds SMS 2 + 2 jx (Vigilante et Shinobi). P 600 F. **Steven ROBIN, 11, rue du Moulin à Ve Angerville, 27930 Evreux. Tél. : 32.28.24.21**

Vds MS2 + Super Monaco + Dead Angle Action Fighter + Sup.Tennis + Transbot. T (janv. 92) : 1 100 F. **Richard NABETH, 529, r de Beer-Sheva, 69009 Lyon. Tél. : 78.66.28.9**

Vds MS + Hang On + Shinobi, tbe, bte intinc 500 F. **Michaël MONNIER, Impasse des Cail botte, 44560 Paimbœuf.**

Vds MS2 + Cont. Pad. + Cont. Stick + R.Fire 6 jx + pist. + Lun. 3D. Val. : 1 990 F. Px : 750 Rég. Paris. **Cyrille LE DENTU, 50, rue du Tros 92140, Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.76.52.**

Vds SMS + 7 jx + Shinobi, After Burner, Ten Ace, 2 man. + Rapid Fire : 1 300 F. **Dami GROSSO, 2, rue de L'oiselet, 38110 La Tour Pin. Tél. : 74.97.67.09.**

Vds GG. + 7 jx (Sonic, Donald...) + prise sect., gar. px : 1 500 F. **Johan LEVY, 631, chemin d Groux, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1 39.75.58.71.**

Vds SMS 2 : 280 F. 5 jx : 180 F. Golden A Mickey... ou éch. le tt ctre SNes + Mario **Thomas LAUNAY, 92, rue Louis Calmel, 922 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.56.58.**

Vds 10 jx MS px : 1 000 F (Shinobi, Taito Cha HQ, Wonderboy in Monster Land, etc...). **Gu laume BASSET, La Gelaye Syssuel, 382 Vienne. Tél. : 74.53.39.89.**

Vds SMS TE + 3 jx (After Burner, Galaxy Force) gar. px : 600 F.**Christophe ROCCHIA, 37, le H meau de Biver, chemin Colle Vieille, 131 Gardanne. Tél. : 42.51.04.33.**

Vds SMS + 2 man. + Control Stick + 5 jx (Son Shinobi), px : 600 F. **David REGODIAT, 33, r Jean Jaguin, 94000 Créteil. Tél. : (16-1 48.99.48.05.**

Vds jx MS, Great Volleyball, Lord of the Swo Alex Kid, High Tech World : 300 F ou 100 F pi **Jonathan MARTIN, La Motte, 03140 Saint-Ge main-de-Salles. Tél. : 70.56.86.33.**

Vds SMS + 28 cart. + Pist. + 2 joys av Autofire. Px : 3 000 F. **Sébastien LOUVET, 6, r du Docteur Louvet, 95200 Sarcelles. Tél (16-1) 39.90.67.09.**

Vds SMS 2 + Alex Kidd + man. neuve, ss ga 400 F. **Cédric DOLIGNON, 2, rue de la Ga 02120 Tupigny. Tél. : 23.60.83.73.**

ds SMS + 35 jx : 5 200 F ou vds 150 F le jeu. ds GB + 5 jx : 1 000 F. Ach. jx MD : 100 F. **Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05.**

Vds sur MS : Kung Fu Kid : 130 F ou éch. ctre jx MD (Street of Rage). **Christophe GARES, 1, rue des Roses, 60330 Silly-le-Long. Tél. : (16-1) 44.87.71.23.**

Vds SMS Sonic, Alex Kid Shinobi : 350 F. Jx : Tennis 100 F. Wonderboy II : 150 F. W.Boy III : 150 F. DDragon : 120 F. **Thomas TROUVE, 19, av. Victor Hugo, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.40.08.**

Vds SMS II + man. + pist. + 3 jx : 700 F. (Alex Kidd, etc...). **Billal BELBOUAB, 1, allée d'Obernai, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 49.35.97.20.**

Vds jx SMS columns : 140 F. Danan the Jungle Fighter : 140 F. Pist. : 150 F. **Alexandra PIVA, 11, av. de la Vaillère, 06100 Nice le Tanagra. Tél. : 93.84.51.55.**

Vds SMS + 2 man. tbe : 400 F. 5 jx : 200 F pce. **Pascal REMONDIN, Les Caires, 63310 St Sylvestre Pragoulin. Tél. : 70.59.06.23.**

Vds jx SMS Suptennis 99 F. World GP : 105 F. My Heros : 105 F. Al Kid the Ls : 250 F. Ghosb : 200 F. **Michaël JEAN, 20, rue du 8 Mai 1945, 29300 Quimperle. Tél. : 98.39.00.98.**

Vds SMS II + 1 man. + Sonic : 400 F à déb. **Vincent MOLLINIER, 24, rue de la Vieille Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.24.64.**

Vds SMS + 6 jx (Altered Beast, California Games, etc.) Px : 850 F. **Laurent CHENET, 57, rue Louis Veuillot, 29200 Brest. Tél. : 98.49.29.78.**

Vds SMS II + 2 man. + pist. + 16 jx (Wonderboy1, 2, moonwalker, etc...) **Hélène JEAUNEAU, 66, bd de l'Armagnac, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.90.33.**

Vds SMS + jx, Ghost House + Moonwalker + Super Monaco GP + Donald : 1 200 F. Jx 200 F pce. **Julien AMELINE, Cravant les Coteaux, Le Coteau de Malvault, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.32.63.**

Vds jx, console complète et Light Phaser. **Sébastien GAUVRIT, Lamarche St Hilaire de Loulay, 85650 Montaigu.**

Vds jx Sega Shinobi : 100 F ou éch. ctre Mickey. **Caroline AULY AUBRY, 10, rue de la Trigale, 27180 Les Ventes. Tél. : 32.67.49.46.**

Vds jx Sega (Sonic, Wonderboy II, Moonwalker, Opération Wolf) : 150 à 250 F. **Benjamin PELLETIER, 15, rue L.-Damy, 02290 Vic-sur-Aisne. Tél. : 23.55.02.70.**

Vds SMS + 2 man. + 16 jx. TBE. Val. : 5 576 F. **Filipe FERREIRA, 44, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.75.88. (Ap. 17 heures).**

Vds SMS + 8 jx Tennis Ace, Wonderboy 3, Heavy Weight... Px : 890 F. **Clément BOYER, 80, av. St Jérôme, Les Jardins du Soleil, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.69.12.**

Vds jx MS tbe : 200 à 250 F. (Won.III., Moon., Shinobi, Pant.Star). **Sylvain ARGENTIERI, 19, rue de la borne aux Dames, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.23.29. (Ap. 18 heures).**

Vds GG. janv. 92 + adapt. Master (GP. Monaco, Wonderboy, Golden Axe). Px : 1 400 F. Val. : 1 650 F. **Sébastien GENOVESE, 6, rue des Romarins, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.79.87.35.**

Vds SMS + 1 Control Pad + 1 control Stick : 350 F. Vds jx : 180 F pce. (Mickey...) **Clément FENASSE, 19, rue des Chasses, 92110 Clichy.**

Vds SMS + 10 jx et 1 jeu inclus + 2 man. : 1 100 F. **Grégory BARET, 1, rue Cabanis, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.82.99.**

Vds sur SMS Rastan : 150 F. Pro pro Wrestling : 150 F. 16 Fighter Simulation de Vol : 215 F. **Nicolas LUZURIER, 11, rue du Chateau, 51390 Coumes-la-Montagne. Tél. : 26.49.20.31.**

Vds Sega SM II, Alex Kidd et Shinobi + joys. Vds 9 jx : 180 F pce. **Cédric COLAS, 88, rue de la Cigogne, 45100 Orléans. Tél. : 38.56.36.71.**

Vds MS + 3 jx (Alex Kidd, Golden Axe, California Games) : 690 F. Peu servi. TBE. **Arnaud RIGAUD, BP, 3, Castres, 33640 Gironde. Tél. : 56.67.17.48.**

Vds Sega + 7 jx + 1 compil (6 jx) + 1 man. des Roller. Px : 2 200 F. **Bruno PERRET, 3, rue de Reims, 94110 Arceuil. Tél. : (16-1) 49.85.03.64.**

Vds SMS I + 2 man. + 3 jx. Px : 800 F. Alex Kidd, Battle Out Run, Spellcaster. **John CERISIER, 11, rue de la Bayotière, 49080 Bouchemaine. Tél. : 41.77.19.88.**

Vds MS + 6 jx + 2 man. (Shinobi, Eswat, Alex Kid, etc...). Px : 990 F. **Ludovic GRAU, 46, av. Jean-Jaurès, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.27.04.**

Vds MS 2 joy, pist., 8 jx. Px : 2 000 F à déb. Ech. ctre MD 2 ou 3 jx. **Boris CIEPIELEWSKI, 4, av. des Ternes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.54.07.66.**

GAMEBOY

Ech. jx sur Gameboy. **Vincent VERDIER, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.72.64.**

Vds GB complète + malette + 10 jx + (Ningaboy, Batman, Simpsons...). Px : 1 400 F. **Benoît BEC, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.06.53.**

Vds GB + Tetris + Mario Land + Chess Master + câbles. TBE. Val. : 1 270 F. Px : 780 F à déb. **Olivier UDERZO, 405, rue du Maréchal Leclerc, 78670 Villennes/Seine. Tél. : (16-1) 39.75.83.14.**

Vds Gboy + 4 jx (SML, Tetris, Dble Dragon, Gargoyles Quest) + câble Link + écouteur stéréo. Px : 700 F. **Djamel RABAHI, 4, av. des Marronniers, 93310 Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.46.51.75. (Apr. 18 h).**

Vds jx GB à 150 F. (F1 Race, DD2, Pro AM...) **Michel LIENHARD, 9, rue du Noyer, 67204 Strasbourg. Tél. : 88.96.02.85. Vendredi uniq.**

Vds GB : 800 F + 7 jx (Pitman, Robocop, Batman, Tetris, World Cup, Ken, Mario Land). **Patrick JACOB, 44, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.11.83.**

Vds GB + 7 jx (Mario, Batman) + Light Player + étui anti choc + recharge + 8 piles. TBE. Px : 1 400 F. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.**

Vds GB + câble Link + écout. + 3 jx (Tetris, World Cup,, Turtles) + not. Px : 750 F. **Vincent ESPIE, rte Vieille de Montplaisir, 81990 Cunac. Tél. : 63.45.06.60.**

Vds GB + 6 jx (Mario Land ; Kwirk...) + Light Boy + bte. Px : 1 300 F à déb. **Eric BURRA, 11, lotissement Le Bonnaous, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.42.28.81.**

Vds GB + 6 jx. TBE (Tetris, Batman, Buraï Fighter, etc...). Px à déb. 600 F. **Franck DOMRANE, 1, rue Gustave Courbet, 92220. Tél. : (16-1) 46.65.63.43.**

Vds GB + Mario, Chase HQ, Raparmission, Simpson. Px : 1 500 F. **Karim BENHAMOU, 182, rte des Romains, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.79.78.**

Vds GB + 8 jx + Light Boy + access. Val. : 2 500 F. Px : 1 300 F. **Nicolas MEURET, 11, square Lamartine, 60200 Compiègne. Tél. : (16-1) 44.86.17.98.**

Vds jx GB Castelvania et Golf. Px : 100 F pce. **Julien MERCIER, 42, rue Marcel Martin, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.16.10.**

Vds GB + 6 jx (Mario, Turrican. R-Type). TBE. Px : 1 090 F. **Mathieu LASALARIE, 30, bd Edouard Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.16.39.**

Vds jx GB Batman : 130 F. Kung Fu : 120 F. Fortress of Fear : 120 F. **Mathieu GOUELLIN, 3, av. Bicherel, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 30.56.02.40.**

Vds ou éch. jx GB (Chase HQ, Batman, Duck Tales, Rescue, Blobette, Fort of Fear. **Sébastien BROCHARD, 31, cité St Just Bellevue, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.18.26.**

Vds GB + 3 jx + Game Light ou éch. ctre MD + jx. Vds jx MD. Bon px. **Ludovic TAPIERO, 3, allée de la Bergerie, 78680 Epone. Tél. : (16-1) 30.91.17.09.**

Vds sur GB Dble Dragon : 180 F. Super Mario Land : 150 F. **Reda KATEB, 36, rue Mirabeau, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.29.17.**

Vds GB + 6 jx + 5 supers cadeaux : 890 F. **Nicolas MOREL-CARRICHON, 34, rue du 8 Mai, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.29.75.**

Vds jx GB (Megaman, Tennis, Alleway, Duck Tales, Batman, Nemesis, Tortues, Gremlins 2). Px : 195 F. **Julien GUDIEL, 6, rue Claude Delvincourt, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.01.20.**

Vds Lynx 2 + 1 jeu : 650 F. GB + 3 jx : 550 F. **Nicolas SAJAN, 19, allée Paul Verlaine, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 39.78.31.17. (Ap. 17 h).**

Vds 200 F ou éch. K7 GB (76 uniq.). **Karime BENAISSA, 83, rue Bernardin de St-Pierre, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.33.34.**

Vds GB + 7 jx (Tetris, Side Pocket, SMB, Flipper, Golf, Chess Master, Bugs Bunny). Le tt : 600 F. **Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.**

Vds jx GB Dble Dragon, Burai, Fighter. Px : 180 F. **Charles BRANDOLINI, 1, chemin de la Grange, 69740 Genas. Tél. : 78.90.01.15.**

Vds Spiderman : 100 F. **Stéphane LEBAS, 127, av. de Sylvie, 60260 Lamorlaye-le-Lys. Tél. : 44.21.32.61.**

Vds GB + Tetris + Gargoy Quest + Robocop + écout. + câble Link. Px : 800 F. **Jérôme GENTILE, 40, av. Pas St-Jacques, 86180 Buxerolles. Tél. : 49.45.77.12.**

Loue jx : GB 10 F la semaine ; 30 F le mois. MD : 25 F la semaine ; 100 F le mois. **Philippe VALLOUY, 10, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.25.77. (Ap. 17 h 30).**

Vds GB complète + 10 jx (Dble Dragon, Gremlins 2). TBE. Px : 2 000 F. **Sylvain ANNOT, 60, rue du Cdt Bouchet, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.73.89.**

Vds GB + 4 jx (Tetris, Mario Land + Chase HQ + Dble Dragon). Px : 600 F. **Grégory LALOT, 194, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.49.59.**

Vds GB + 2 jx + câble + écout. stéréo. TBE. Px : 450 F. **Nabil NBEZRI, 10, rue Regnault, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.39.48.**

Vds GB complète + 4 jx + Chess Master, Revenge Of The Gator, Forteresse, Tetris). Px : 700 F. **Diego PEREZ, 6, allée des Soupirs, 31000 Toulouse. Tél. : 61.25.48.17.**

Vds GB complète + SM Land : 700 F. Vds jx (Gargoyles, Forteresse) 150 F pce. **Xavier SERRIER, 68, bd Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.52.03.**

Vds GB compl. 400 F + 5 jx px : 150 F pce. (F1 race, Gremlins 2, Robocop, etc...) ou 1 000 F le tt. **Olivier DENAMUR, 65400 Arcizans-Avant. Tél. : 62.90.32.10.**

Vds GB : 1 200 F. + 8 jx. Castelvania, Nemesis, F1 race, World Cup, etc... + mal. GB + Link Up. **Laurent LASRY, 13320 Les Peupliers Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.43.84.**

Vds GB + 7 jx (Duxk Tales, Simpsons, etc...). Light Boy + adapt. 4e joueur. Px : 1 300 F à déb. **Christophe BENOIST, 2, rue Mauvaisville, 61200 Argentan. Tél. : 33.36.61.96.**

Vds GB + 7 jx (Castelvania 2; Contrat, etc...). Val. :2 000 F. Px : 1 000 F. **Marek PUJDAK, 97, rue de Colombes, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89. 19.58.**

Vds GB + batterie + 5 jx. Robocop, Dble Dragon, Super Mario, Spiderman. Le tt : 1 000 F. **Xavier ESCARNOT, rte de Vigueron, 82500 Beaumont-de-Lomagne. Tél. : 63.65.29.42.**

Vds GB + 4 jx (Mario, Tetris, Duck Tales, Skateordie). TBE. Px : 650 F à déb. **David MACEDO, 28, av. Beethoven, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.18.76.**

Vds GB compl. + Tetris. Px : 350 F. **Thomas SZYLOWICZ, 41, rue de Moulignon, 77860 Quincy-Voisin. Tél. : (16-1) 60.04.70.14.**

Vds GB tbe + 4 jx : 750 F ou éch. ctre GG. Vds, éch. ach. jx sur MD et GG. Vds livres pour STE. **Adrien GOYET, Gondran 73660 La Chapelle. Tél. : 79.83.11.30. (Ap. 18 h).**

Vds ou éch. 2 jx sur GB : Tortues et Duck Tales. **Julien RENAUD, Hameau du Sorbier, La-Croix-des-Ayes, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.95.14.**

Vds Mario Land sur GB. Px à déb. ou éch. ctre Duck Tales. **Michaël ROUSSEL, 7, place Abbé de l'Epée, 53000 Laval. Tél. : 43.68.07.08.**

Vds GB + 6 jx (TMHT, SML, FF, DT, Tetris). Bad'n Rad. Px : 1 000 F. Val. : 1 800 F. **Eric ETTER, 3, rue Edouard Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.72.40.**

Vds GB + 7 jx (Tetris, Contra, Dragons l'Air, FFL 2, Balloon Kid, Tennis, Golf). TBE. Px : 1 200 F. **Guillaume LOPEZ, 15, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.54.00.**

Vds jx GB (Burai, Fighter : 150 F + Forteress of Fear : 130 F. Loupe : 99 F. **Boris LONG. Tél. : (16-1) 30.53.19.12.**

Vds GB + 6 jx (F1 race, Type, etc...). Px : 1 190 F. + Nuby Quadrup + écout. **Stéphane HAYRAPIAN, 30, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.04.60.**

Vds GB (bon état) + Tetris + RC Pro AM + Dble Dragon 2. Px : 790 F. **Jean-François QUIEVY, 32, rue Jean-Rostand, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.95.30.**

Vds GB + câble Link + casque stéréo + Tetris + pochette Micromania. Px : 400 F. TBE. **Nicolas NOGIER, 25, Le Clos des Ferrages, 13121 Aurons. Tél. : 90.55.69.51.**

Vds sur GB : Sword of Hope aventure : 225 F + câble Amstrad + MD. **Khampol VICHIDVONGSA, 16, av. Edouard Herriot, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.16.95.**

Vds jx GB : Simpsons, Kung Fu, Master, F1 Race + Four Player + adapt. + Castelvania. Le tt : 570 F. **Emmanuel PINOT, 28, traverse Pastré, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.12.17.**

Vds 2 jx GB R Type + Chase HQ : 200 F les 2 ou 150 F pce. **Julien LE GOFF, 15 bis, rue du Restic, 19200 Brest. Tél. : 98.47.61.64.**

Vds GB + 7 jx + sect. Px : 1 200 F. **Philippe LENAIN, 43, rue de Flore, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.01.88.**

Vds GB déc. 91 + 7 jx (Radar, Mission, Gargoyles etc...) + Case Boy + Accus. Px : 800 F. **Nicolas DROIN, 10, rue Lebouteux, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.06.39.**

Vds GB + 4 jx : Tetris, Chase HQ, Boxing, Gargoyles Quest + Game Light. Px : 900 F. **Jean-Christophe PIETTE, 15, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.95.46.**

Vds GB + 4 jx + Loupe : 900 F. Vds 7 jx Nes : 200 à 300 F pce. **Eric MOMBOUYRAN, 5, place des Etangs, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.41.22.**

Vds GB tbe + acc. + jx (Dragon'l'Air, Grem. 2, Robocop, R. Rabbit, F. Zone). Px : 1 000 F. **Philippe CORBEILLI, 11, rue de Champagne, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.99.07.**

petites annonces

Vds GB + Tetris + Mario : 150 F. Case-Boy : 50 F. Jx : Dble Dragon : 100 F. Paperboy : 100 F. Tennis : 100 F. **Thomas TROUVE, 19, av. Victor Hugo, 93160 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.40.08.**

Vds GB + 4 jx (Castelvania 2) + écout. + câble Link. TBE. Px : 950 F. Poss. vte sép. **Didier LAVAL, 165, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.60.75.**

Vds GB : 700 F + Tetris, Pinball, Bugs Bunny, SMB, Golf, Chess Master, Side Pocket. **Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.**

Vds GB + 3 jx : Batman, Super Mario Land, Tetris + câble + écout. + bte + not. : 750 F. **Cédric QUIDET, 25, rue du Chiendent, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.07.86.**

Vds GB compl. tbe + Dble Dragon 2 : 600 F. Vds Nemesis, Dble Dragon, Gar. Quest, Chess Master : 100 F pce. **David LABELLE, 43, allée des Fauvettes, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.43.36.**

Vds GB. Spiderman 1 : 20 F. TMHT 1 : 115 F. Fortified Zone : 110 F. World Cup : 120 F. **Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14.**

Vds GB tbe (fév. 92) + 3 jx (Tetris, Mario, Duck Tales). Val. : 1 300 F. Px : 800 F. **David MENERAT, 65, allée du Rossignol, 59890 Deulemont. Tél. : 20.39.25.55.**

Vds GB + access. + Tetris + Qix + Flipper (Revenge of Gator). TBE. Px : 600 F à déb. **Rodolphe JEN, 17-19, av. Louis Cappati, 06200 Nice. Tél. : 93.71.86.67.**

Vds GB compl. gar. 6 mois : 350 F. Jx : Mario, World Cup, Nemesis : 100 F. Vds Batman, Robocop : 130 F. **Frédéric PECH, 18, allée Mozart, 95370 Montigny. Tél. : (16-1) 34.50.63.58.**

Vds jx GB : R Type, Tetris, Ballons, Kid Light Boy. Px : 150 F pce. **Laurent CARDINAL, 384 bis, rue d'Estienne d'Orves, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.36.15.**

Vds GB + 10 jx (Tennis, Skate, Burai Figther, Motocros's Maniacs etc...). Px : 1 000 F. **Olivier WEIZMANN, 32, rue des Bordeaux, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.75.62.51.**

Vds GB + 5 jx. TBE. Val. : 1 400 F. Px : 700 F. **Patrick TORDJAM, 32, av. Pierre Koenig, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.94.88.**

Vds GB + jx + Game Light + adapt. Val. : 2 600 F. Px : 1 200 F. **Richard PETIT, 4 av. des Hérons, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.24.92.95. (Ap. 18 h).**

Vds GB + 6 jx. Px : 1 200 F ou éch. ctre Lynx + jx GB (Turtles, Dble Dragon, Bugs Bunny, Side Pocket, etc...). **Laurent SURRIER, 156, rue Nicolas Martin, 73300 Saint-Jean de Maurienne. Tél. : 79.64.35.75.**

Vds GB + câble Link + écout. + Tetris, Nemesis, Spiderman, etc... Px : 690 F. **Bernadette BARDINAT, 1, rue Charles Baudelair, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.90.27.**

Vds 32 jx GB : Docteur Mario, Motocros Maniac. **Xavier LEGALL, 315, rte du Noir Debout, 59310 Auchy-les-Orches. Tél. : 20.71.73.06.**

DIVERS

Vds 12 jx SFC : 450 F ou éch. Vds sur MD, Altered Beast : 50 F; Spiderman : 200 F. **Gilles. Tél. : (16-1) 60.15.58.24. Ap. 20 h.**

Vds Modelisme Auto et Avion. Vds Micro News N11 au 52 Tilt : 10 F. Port : 5 F. **Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.**

Vds 30 supers Pin's : 400 F ou 15 : 175 F ou éch. ctre jx Gameboy. **Christophe GARES, 1, rue des Roses, 60330 Silly-le-Long. Tél. : (16-1) 44.87.71.23.**

Vds Super Nes + Mario 4 et F.Zero : 900 F. **Bruno PERSONNEL, 8, allée des Grands Pommiers, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.13.92.**

Vds CPC 6128 coul. + moni. CTM 644 + CPM + DR. Logo, + 1 joys + 15 DK + 1 livre, etc... : 1 600 F. **Laurent LAOUDJ, 74, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.17.48. de 19 h à 21 h.**

Vds CD Rom Nec + Nec + man. + jx. Vds, ach., éch. sur SFC. **Ludovic BROTONNE, 50, rue Gauthey, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.25.89.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + D7 + joy + revues : 1 300 F. **Daniel AOBDIA, 52, rue J. Jaurès, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.42.31.08.**

Vds CPC 6128 coul. bon état + 19 jx : 2 000 F. **Julien BLONDEAU, 8, rue Rubens, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.06.93.**

Vds GG + Ice Shinobi, Column + Master Gear + Sonic Moonwalker : 1 800 F. **Alexandre BOURCIER, 125, bd du Général Koenig, 92200 Neuilly ou 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.24.81.02.**

Ech. Nes + 3 jx GG + 1 jeu ctre Superfamicom ou Super Nintendo + 1 jeu ou vds : 1 000 F. **Lyes AKHRIB, 75, allée des Charmilles, 93190 Livry Gargan, Seine St Denis. Tél. : (16-1) 43.02.97.81.**

Vds CPC 6128 tbe : 1 600 F. **Guillaume BRIANT, 10, rue du Commandant Bouchet, 78520 Limay. Tél. : (16-1) 30.92.28.03.**

Vds ou éch. jx SFC : Contra IV : 450 F, Actraiser : 200 F. Cher. Mario 4 : 250 F. **Olivier LECOMTE, 11, bd Jean Jaurès, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.76.30.**

Vds, éch. progs, jx pour calcultrice graphique : Casio, TI81. **Michaël SAILLOT, chez Mme Harnois, 76740 Fontaine-le-Dun. Tél. : 35.97.47.92.**

Vds 520 ST + 50 jx (Wrestlemania, Golden Axe, Populous, Midwinter, Speedball 2, P. of Persia). **Ulrich JACQUOT, Impasse Cote Champion, 88000 Epinal. Tél. : 29.35.51.80.**

Vds ou éch. Blue Light, Ninja Gaiden sur Lynx et Road Rash sur MD. Ach. jx Lynx. **Patrick. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51 le soir.**

Vds Lynx II + 25 jx + sacoche (grande) : 1 200 F. **Sylvain BOUSSEAU, 9, chemin des Prés Gallier, 77390 Chaumes-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.29.65.**

Vds jx Lynx, Blue Light + Rigar + Gauntlet + G.Games. : 650 F. **Metin GUNEL, smb, rue de l'Industrie, 01460 Port. Tél. : 74.75.78.50. Ap. 18 h 30.**

Vds Lynx tbe + transfo comlynx : 700 F. Jx : 125 F pce. Ech. ctre Super Nintendo. **Denis TREBBI, 16, av. Beauséjour, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.94.64.**

Vds Lynx ss gar. + Cherchered Flag : 600 F à déb. Jx : 150 F pce. **Laurent BERGER, 6, ch. des Chauves, 06650 Opio. Tél. : 93.77.27.47.**

Vds Lynx tbe + adapt. sect. + câble comlynx + 5 jx. : 1 000 F. **Antoine DESMARAIS, 190, allée du Nouveau Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds Lynx 2 + Viking Child + Blue 3 + Road Bl. + batterie recharg. : 1 000 F. **Marc OUAYOUN, 19, allée Elisabeth de Feydeau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.64.21.**

Vds Lynx jamais servi (not. et bte) + 3 jx (Warbirds, Ninja Gaiden, Blue Light) : 990 F. **Pierre TERRASSE, 2, rue des Carrières, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.55.68.**

Vds Lynx + adapt. sect. + 4 jx Rygar + Ninja Gaiden + Slime World + Sac transp : 1 290 F. Vds Sép. **Monique GUILAINE, 953, rue Voltaire, HLM Platane, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.02.96. Ap. 16 h.**

Vds Lynx tbe + 2 jx (California Games, Slime World) + adapt. sect. + Comlynx : 850 F. **Guillaume ROUDIL, 34, rue Lakanal, 34000 Montpellier. Tél. : 67.79.21.80.**

Vds Lynx + adapt. + comp. + 2 jx (California, Slime World). : 600 F. **Arnaud BOES, 62, rue Léon Chartier, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél. : (16-1) 64.48.59.64.**

Vds Lynx + transfo + valise + Comlynx + parasoleil + 14 jx. Px : 2 000 F à déb. **Edmond GUERINEAU, 13, rue Alfred Founier, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.29.99.**

Vds jx Lynx : Slime World : 145 F. Ninja Gaiden : 150 F. Vds Lynx bon état + 3 jx. **Ludovic HABERT, 6, rue André Malraux, 45380 La Chapelle-St-Mesnin. Tél. : 38.43.93.10.**

Vds Lynx + adapt. : 600 F. **Maxence LONGUET, 3, rue des Chenevières, 51460 L'Epine. Tél. : 26.66.96.49.**

Vds Lynx + 3 jx + revues tbe : 900 F.ou éch. ctre monit. coul. 59 uniq. **Laurent SZTUREMSKI, 548, rue de la Chapelle, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27.91.44.13.**

Vds Lynx neuve + 1 jeu : 500 F ou + 5 jx : 900 F. Vds sur SMS jx : 100 F pce. Vds jx MD 200 à 250 F. **Bruno FALK, 4, av. Henri Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.48.31.**

Vds Lynx + adapt. sect. auto + Coblynx + pare. + sac. +l 10 jx (Scrap. Blue, Chips...). **Olivier DE TESTA, 22, rue Morin, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.70.31.**

Vds jx Lynx Xeno : 175 F. Paperbox : 125 F. Jx Gameboy à 150 F. **Olivier SERFATY, 44, impasse Bel-Air, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.15.60.**

Ech., ach. Desert Rike et Wonder Boy 5 sur MD : 250 F maxi. (Poss. Sonic, Qshot). **Wladimir WATINE, 75004. Tél. : (16-1) 42.77.52.61.**

Ach. jx Nec CD, SFC. Ach. GT : moins de 1 000 F. Ach. Valis 4, etc... Ach. Neo-Geo + jx : px rais. **Marc, 93120. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.**

Ech. CPC 6128 coul. + 30 jx ctre SFC ou Neo-Geo ou vds : 2 500 F. **Matthieu BURGUIERE, 14, Vernelle Alfred de Vigny, 22600 Loubeac. Tél. : 96.28.91.04. Ap. 19 h.**

Vds ou éch. jx Superfamicom (Castelvania, Super Ghouls'n Ghost, etc.). **Fernando MENDES, 10, r Romain Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.**

Vds jx SFC, Joe et Mac : 300 F, Super EDF : 300 **Vincent DESTUR, 22, av. de la Plaine, 783 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 34.62.27.**

Vds jx SFC : SCup Soccer, F.Zero, SGG, S.Fo Soccer, F1 EXH. Heat : 350 à 350 F. Paris un **Michel, 92120 Montrouge. Tél. : (16-46.57.93.43.**

Vds GG. + 3 jx px : 1 00 F. **Jacques TAVERNIE 6, rue Charles Simon, 69700 Givors. Té 78.07.19.14.**

Vds jx sur SFC jap et MD. **Samuel JACQUEM 22, rue Maldoyenne, 88200 Remiremont. Té 29.62.26.62. Le samedi.**

Vds jx neufs PC. ST. Amiga. GG Lynx. Prix cass Liste sur demande. **Nicolas CLAUSTRES, ro de Campel, 35330 Maure de Bretagne.Té 99.34.94.36.**

Vds Neo-Geo + man. + Super Baseball 20 neuve (2 mois) px : 2 800 F. **Pascal CORNAT, bd Aristide Briand, 93330 Neuilly-sur-Mar Tél. : (16-1) 43.08.80.70.**

Vds Robo Army sur Neo-Geo : 990 F. **Renaud BELLEFON, 35, av. du Général Leclerc, 913 Verrières le Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.87.**

Vds Neo-Geo + 2 man. + 8 jx (Robo Army, L Resort). Px : 7 000 F ou vte sép. **Jean-Baptis MOINGEON, 13, rue Antony-Réal, 841 Orange. Tél. : 90.34.95.80.**

Vds Supergraf + 5 jx; Ghouls'N Ghosts, Legend Hero Tonma : Px : 2 000 F. **Frédéric CROCHE 128 bis, av. du Maréchal Joffre, 94170 Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.07.15.**

Vds SFC + 3 jx (RPM Racing, Baseball, Goem Fight ou Final Fight) : 2 800 F. **Julien DE TOUANNE, Boulogne Billancourt. Tél. : (16-46.21.01.07.**

Vds jx SFC : Exhaust Heat : 450 F. Zelda 3 : 450 **Florent COURGEON, route des Princes, 602 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds Superfamicom. + 4 jx Super Tennis, Lagoo Super Pro Wresling, etc. Px : 3 000 F. **Cy ABOUAM, 51, rue Roger Salangros, 93430 Vil tanneuse. Tél. : (16-1) 48.29.59.59.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 11

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Gameboy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

ach. jx Nec (SGX, CD Core) + jx SFC (jap. US. ng.). **Baptiste BENOIT, 78, rue des Amandiers, 63112 Blanzat. Tél. : 73.87.68.06.**

Amstrad GX : 4 000 F tbe, + Burni'n'Rubber : 00 F. Ech. ctre GG + 1 jeu. **Daniel ESTEVES, 43, Normandie Niemen, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.80.89.25.**

jx Atari 2600 (Kung Fu, Master, Kangaroo, Space Invaders, etc...) : 100 F pce. **Christian DOUGLEUX, 43, rue Louis Maury, 55100 Verdun. Tél. : 29.83.92.06.**

Vds Atari 2600 + 3 joy + 16 jx : 800 F ou éch. ctre jx Gameboy ou Sega MS. **Sébastien CAZAJOUS, 11, rue de Coarraze, 64000 Pau. Tél. : 59.62.38.22.**

Vds Atari XE 5001 + 10 jx + pist. + 2 joy. px : 990 F. TBE. Val. : 1 600 F. Ech. ctre MDF + 2 jx. **Stéphane MURE, 214, av. Paul Santy, 69008 Lyon. Tél. : 78.01.05.38.**

Vds sur SFC : Exhaust Heat : 450 F, Zelda : 450 F. F. Zero : 350 F. **Florent COURGEON, route des Princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds jx Neo-Geo (Ninja, Baseball...). Px : 800 F à déb. Cher. contacts Neo-Geo, Jammas. **Georges COMMERCON, 1, rue des Carrières, 69360 Sérézia du Rhône. Tél. : 78.02.88.35.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 5 jx Ghostbusters, Summer Games, Space Invaders, etc. Le tt : 400 F. **Alexandre CASSE, 12, rue Jean-Jaurès, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.85.36.89.**

Vds Superfamicom + 1 jeu + 2 man. Jamais servi : 1 500 F à déb. **Sébastien GEOFFROY, 36, rue Jean-Moulin, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.48.55.29.**

Vds CBC Colecovision, tbe, + 5 jx (Schtroumpfs, Donkey Kong) : 300 F à déb. **Maxime DUBOC, 5, place de la Liberté, 14550 Blainville-sur-Orne. Tél. : 31.44.66.73.**

Vds Superfamicom + 5 jx + 2 man. : 3 500 F. Vds, ach. éch. jx SFC. **Kosal CHOU, 4, rue de Nantes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.10.14.**

Vds 4 jx Atari 2600, Sprint Master, Space invaders, moon Patrol, Pole position : 250 F. **Jérôme DUMONT, 40, rue Molière, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.42.12.99.**

Vds Superfamicom état neuf + 2 k7 (Ghould and Ghost,Goemon Fight) : 2 600 F. **Bruno GAUCHET, 6, rue des Bons Enfants, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.78.04.**

Vds jx MD : Mickey, Quackshot, etc... Vds Amstrad 6128 + 90 jx + 2 copieurs : 1 600 F. **Jérôme KALAIDJIAN, 21, rue de la Fraternité, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.19.48.**

Vds joys special Amstrad 6128 et GX 4000 : 150 F. **Mickaël CUNIN, 27, rue Lucien Sampaix, 08330 Vrigne-aux-Bois. Tél. : 24.52.29.60.**

Vds GG + Sonic + Colums + adapt. sect., ss gar. Val. : 1 400 F. Px : 850 F ou éch. jx MD. **Pascal JOSSE, 11, rue du Fortsin, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.24.**

Vds jx SFC : Lemmings : 450 F. Zelda III : 470 F. Contra IV : 500 F. **Nicolas PATOUNAS, 38, rue Lebel, 50580 Portbail. Tél. : 33.04.93.23.**

Vds 1 400 F GG + 4 jx (Ninja, Gaiden, Wonderboy) + transfo ou éch. VS SFC + 1 jeu. **Cédric VOLTZENLOGEL, 1, place de la Pépinière, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.18.99.**

Vds Synth. + Pied. Yamaha : 1 200 F. Vds Nec + 1 jeu : 600 F. **David COLLOMB, La Demoiselière, 38470 Vatilieu. Tél. : 76.07.25.99.**

Vds Actraiser : 300 , Rushing Beat : 500 F. Ach. Goemon Fight : 400 F. Paris et alentour uniq. **Régis. Tél. : (16-1) 42.50.53.50.**

Vds Yeno + 3 jx (Sk Ikid, Astro Wars, Wheelie Racer) + peritel. Px : 600 F. **Cyril GINOUX, 33, av. Gabriel Péri,13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.11.86.**

Vds VG 5000 + 2 man. + 3 jx + lect. K7 : 200 F ou éch. ctre 1 jeu GB. **A. CHADERAT, 2, square Mon Logis, 54240 Jœuf. Tél. : 82.22.01.85.**

Vds Atari 2600 + 3 jx. TBE. Px : 1 200 F. **Nicolas MENNESSON, Saint-Denis-les-Rebais, 77510 Rebais. Tél. : (16-1) 64.20.91.14.**

Vds mon. coul. Oceanic : 700 F. Vds Nes + Mario 3 + Megaman + Silent Service : 600 F. **Ardeshir ROSS, 20, rue du Cdt René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.**

Vds Super Nintendo franç. neuf ss gar. + Mario 4 : 1 100 F. **Alain LE DONG, 3, place Paul Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.**

Vds Neo-Geo + Ciberlip + 2 man. : 2 800 F ou éch. ctre SFC + jx. **Bruno VANNIER, 29, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.02.43.**

Vds, éch., ach. SFC poss. Rusching Beat Mattrick Hero, Tonma Wrestlenia. **Juan, Aix en Provence. Tél. : 42.20.21.08.**

Vds SNK Noe-Geo + 2 man. + Burning Fight + Magician Lord + Baseball 2020 : 4 500 F. **Jérôme LAGUERRE, 8, rue Noël Fauvel, 76570 Pavilly. Tél. : 35.91.10.42.**

Vds GG. ss gar. + 5 jx : Sonic, Donald, Shinobi, etc. : 1 500 F, adapt. compris. **Dimitri DODINPROUVOT, 11, rue des Carmélites, 76000 Rouen. Tél. : 35.88.53.29.**

Vds cartouche videopac C52 : n° 1, 9, 11, 14, 18, 22, 28, 34, 35, 37. Px : 200 F ou 30 F pce. **Laurent Bouviale, 15,rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.44.92.**

Vds sur Neo-Geo Ghost Pilot + Super Spy : 1 750 F. Vds jx Nec + MD. **Christophe PHAMDANG, 4, rue des Archives, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72.**

Vds GG + Donald + Colunms : 1 000 F. Vds STE 1040 coul. + 300 jx + impr. **Sylvain BUI, 88 bis, rue Pasteur, 94380 Bonneuil. Tél. : (16-1) 43.77.06.58.**

Vds Final Fight en Superfamicom. TBE. **Antony LE BERRE, 71 bis, route de Certé, 44570 Trignac. Tél. : 40.90.23.41.**

Vds GG + 4 jx : Mickey, Psychic World, Shinobi, Sonic. TBE. Ss gar. Px : 1 200 F. **Rémy HACHET, 27, rue Jean Moulin, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.19.33.**

Vds jx sur Nintendo, Sega, Neo-Geo, cartes jx d'arcades, etc. **Stéphane FOULON, 11, rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.**

Vds ou éch. jx Lynx (Electrocop, Blue Light, Gates of Zen) : 120 F pce. Port compris. **Jean-Charles TARTARIN, place de la Libération, 86310 Saint Savin. Tél. : 49.48.02.55.**

Vds sur SFC : Pilotwing, Final Fight... : 290 F pce. **Laurent CHAPPUIS, 47, rue Michel Simon, 51100 Reims. Tél. : 26.36.38.66.**

Vds, ach., éch. jx sur Superfamicom. **Vincent THIBAUDAT, 11, bd des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.33.07.**

Vds jx Gameboy + not. : 100 F à 150 F. **Frédéric ZIEGLER, 17, rue Varet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.**

Vds Neo-Geo + 2 man. + 2 jx ss gar. : 3 500 F. Vds MD jap. + 2 jx. **Jérôme BOURCEAU, 29, rue Clavel, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.22.78.**

Vds jx Sega MS : Altered Beast, Rastan, Vigilante, Alex Kidd 4 : 150 F pce. Ach. Neo-Geo + jx. **Alex MERLY, 15, rue Claude Debussy, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.71.28.**

Vds GG + 3 jx : 900 F, vds Gameboy + 2 jx : 300 F. Vds jx MD et Mega CD. **Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.**

Vds SFC + 14 jx + 2 man. tbe. Px : 7 500 F à déb. **Sylvain GALLET, 16, av. Jean Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.**

Vds jx Neo-Geo Cyber-lip, Bowling : 590 F ou éch. ctre M. Lord, BB 2020, etc. **Christian FRANK, 1-3, av. Jean Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.27.68.**

Vds MD jap. + 3 jx (Thunder Force 3, Shadow Danc., Strider) + arcade PS. Px : 1 500 F. Poss. vte sép. **Stéphane THALLINGER, 30, rue Jules Fossier, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.59.29.**

Vds jx Famicom : Zelda 3, Ghoult'n Ghost, R-Type, Sim. City. Px : 350 F. Port compris. **Pascal HOARAV, 5, impasse Auguste Trédosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds Magician Lord sur Neo-Geo (SNK) : 500 F ou éch. ctre jeu Neo-Geo (SNK). **Piseth KER, 1, allée du Cormier, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 64.97.04.31.**

Vds Amstrad GX4000 + 2 joys + 1 jeu : 450 F ou éch. ctre Lynx. Vds Atari 2600 + 4 jx : 400 F. **Johan SORBETS, 1, lotissement Sauvage, 32720 Barcelonne du Gers. Tél. : 62.09.45.97.**

Vds jx Neo-Geo Magician Lord, King of the Monster : 600 F à 800 F. **David SULTAN, 26, av. Jean-Médecin, 06000 Nice. Tél. : 93.80.53.87.**

Vds PC Engine GT + 6 jx + transfo : 2 990 F ou éch. ctre Neo-Geo ou Superfamicom + 3 jx. **Franck CARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.**

Vds jx SFC : Actraiser : 200 F. Ach. jx (Super Mario World) : 250 F maxim. **Olivier LECOMTE, 11, bd Jean-Jaurès, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.76.30.**

Vds sur SFC : Pilotwings : 350 F, Smash-TV : 400 F. **J.-C. MAIMBOURG, 3, rue de l'Eglise, 60850 Le Coudray-St-Germer. Tél. : (16-1) 44.81.65.34. De 18 h à 20 h.**

Vds SGX + 3 jx : 1 000 F. Jx Nec : 200 à 250 F (Grand G., 1941, etc...). Vds ou éch. MD contre SFC (franç.). **Jérôme LUX, Hameau de Belintot, 76360 Bouville. Tél. : 35.91.55.47.**

Vds jx Neo-Geo et Superfamicom. **Patrick NALLIND, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds 6 jx + Videopac. : 200 F. **Julien AUDUC, 44, rue des Rossignols, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.45.79.**

Vds jx Superfamicom (Adams family, S-Aleste, etc...) px : 400 F. Darius : 250 F. **Brunoç AUFFRET, 80, bd du Montparnasse, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.53.65.**

Vds Atari 2600 + 6 jx : 700 F. **Philippe DE CAMPOS, 20 bis, rue Pétrarque, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.02.02.**

Vds Superfamicom TBE + 6 jx complète. Px : 3 500 F. **Pierre BOUYER, 7, impasse Compoint, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.65.16.**

Vds Soul Blader sur SFC : 500 F, port compris. Vds Ragguy sur Neo-Geo :900 F. **Christophe LANGLOIS, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.27.95.**

Vds man. Turbo pour Nintendo : 250 F. **Sylvie LEGAY, 105, route Nationale, 62232 Vendin-les-Béthune. Tél. : 21.68.17.20.**

Vds GX 4000 + jx dès 170 F. 2 jx Nes Gauntlet 2 et Solstice. **Emmanuel MILLOT, 86, rue Delpech, 80000 Amiens. Tél. : 22.45.52.29.**

Vds Intellivision + 8 jx. TBE. Px : 600 F à déb. **David FERRET, 27,rue François Villon, 34300 Agde. Tél. : 67.21.19.96.**

Vds jx SFC (Zelda 3, Mario 4, F.Zero, Great Battle) de 150 à 500 F. Vds Turbo GT + 3 jx : 2 490 F. **David JOHANNY, 48, rue de la Charité, 69002 Lyon. Tél. : 78.38.37.52.**

Vds jx Speedball (SMB), Dragon Crystal (GG) : 120 F + adapt. Master Gear : 100 F. **Pierre BUREAU, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.**

Vds Super Nintendo neuve + 2 man. + Super Mario : 990 F. **Stéphan BEAURENAUT, 3, place de l'Ermitage, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.37.02.99.**

Vds GG + 4 jx (Wonder boy) ou éch. ctre 6 k7 Nes. Px : 1 200 F. Val. : 2 100 F. **Sandrine SALLET, 733, av. Marceau, le Bocage, 83100 Toulon.Tél. : 94.20.29.49.**

Vds GG. + Mickey; vds jx Nec : 100 F à 150 F. Vds A500 + ext. + man. + souris + jx. (+ de 200). **Frédéric GOIN, 15, route d'Happegarbes, 59550 Landrecies. Tél. : 27.84.74.72.**

Vds GG + Columns + Ninja Gaiden + adapt.MS + sacoche + 18 piles : 900 F. **Sylvain CLERET, 6, rue Piolaine, 76460 St-Valéry Encaux. Tél. : 35.97.03.10.**

Vds GG + 7 jx + adapt. MS + adapt. sect. : 1 900 F ou éch. ctre SF + 3 jx. **Olivier RUINIER, rés. des Cimes, 41, rue des Garosses, 33310 Lormoti. Tél. : 56.06.81.52.**

Vds ou éch. jx GG : 150 F pce (Out Run, Halley Wars, Shinobi, Mickey). **Claude MAUGER, 7, allée Eugénie Cotton, 93100 Montreuil.**

Vds GG + 8 jx (Sonic, Mickey...). TBE. SS gar. **Guillaume BERNINET, 14, rue Pasteur Coutras, 33230 Gironde. Tél. : 57.69.38.43.**

CLUBS

Club N.E.S., Megadrive, Master System I, II (N.E.S., M.g, MS I, II). Gratuit. **Caëtano KPAUSE, 25, rue De Lagny, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.38.03.**

Tu cher. un Super Club, Super Nintendo. Tél.-moi ou écris-moi. **Mathieu DE VILLELONGUE, 70, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.46.77.**

Prêts de jx à la MJC de Chambéry. Mercredi de 14 H à 17 H. **Samuel BEAUGRAND, 311 fg Montmélian, 73000 Chambéry. Tél. : 79.85.59.86.**

Adhérez au Club N.E.C. Officiel pour 75 F/an. Doc. ctre un timbre. **CLUB NEC, 517, rue la Fontaine, 62110 Henin Beaumont.**

Club, Trucs, Infos. Ecrivez-nous et recevez un Pin's. **Cyrille LECERF, 2, rue Staline 02400 Essômes-sur-Marne. Tél. : 23.83.56.24.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Isabelle Moatti (2267)

Maquette
Christine Gourdal (2191), Marie-José Estevens (2188), Bernard Gortais.

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
et Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Lovanovic, Marc Menier, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wiekle, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves, Caprini.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/ Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1992
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.
Photogravure : Propint. Couverture : Image.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficil ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

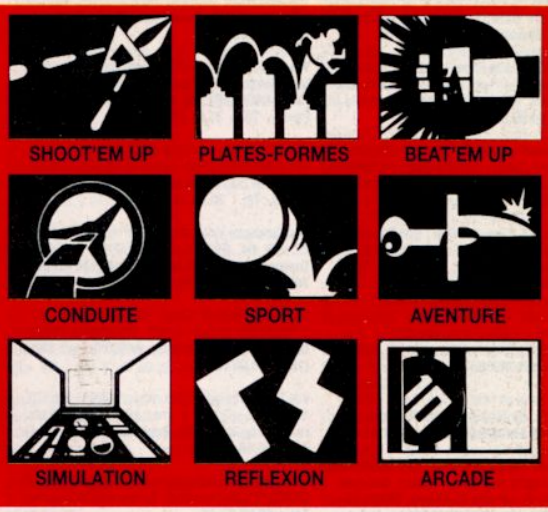
INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%
Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

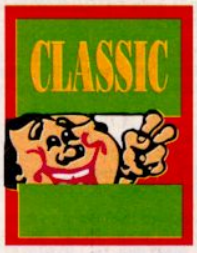
30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

AVEC NRJ

2EME SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

DU JAMAIS VU! Plus de 15 000 m² de jeux vidéo!

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

Pour toute information, écrire à :
SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN
EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

Nouveau. Pour votre Nintendo Entertainment System. Nouveau. Pour votre Nintendo

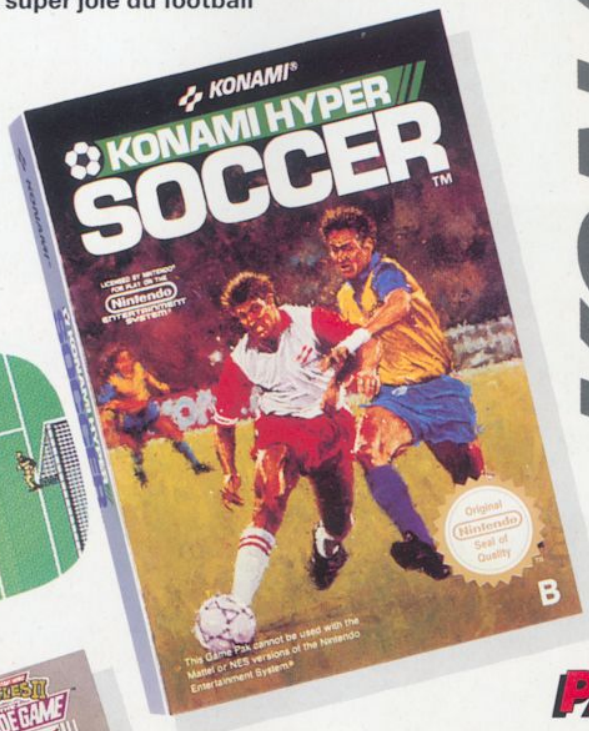
Action football

Superclasse

KONAMI HYPER SOCCER

Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.
● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

HYPER SOCCER – La super joie du football



KONAMI®

La passion des jeux

PALCOM™ SOFTWARE

Original Nintendo Seal of Quality

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Nintendo®

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 64 77 55